

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Scénarisé par
JUAN
DÍAZ CANALES

Production
IMBROGLIO

Mise en scène
JUANJO
GUARNIDO

John **BLACKSAD**

Natalia **WILFORD**

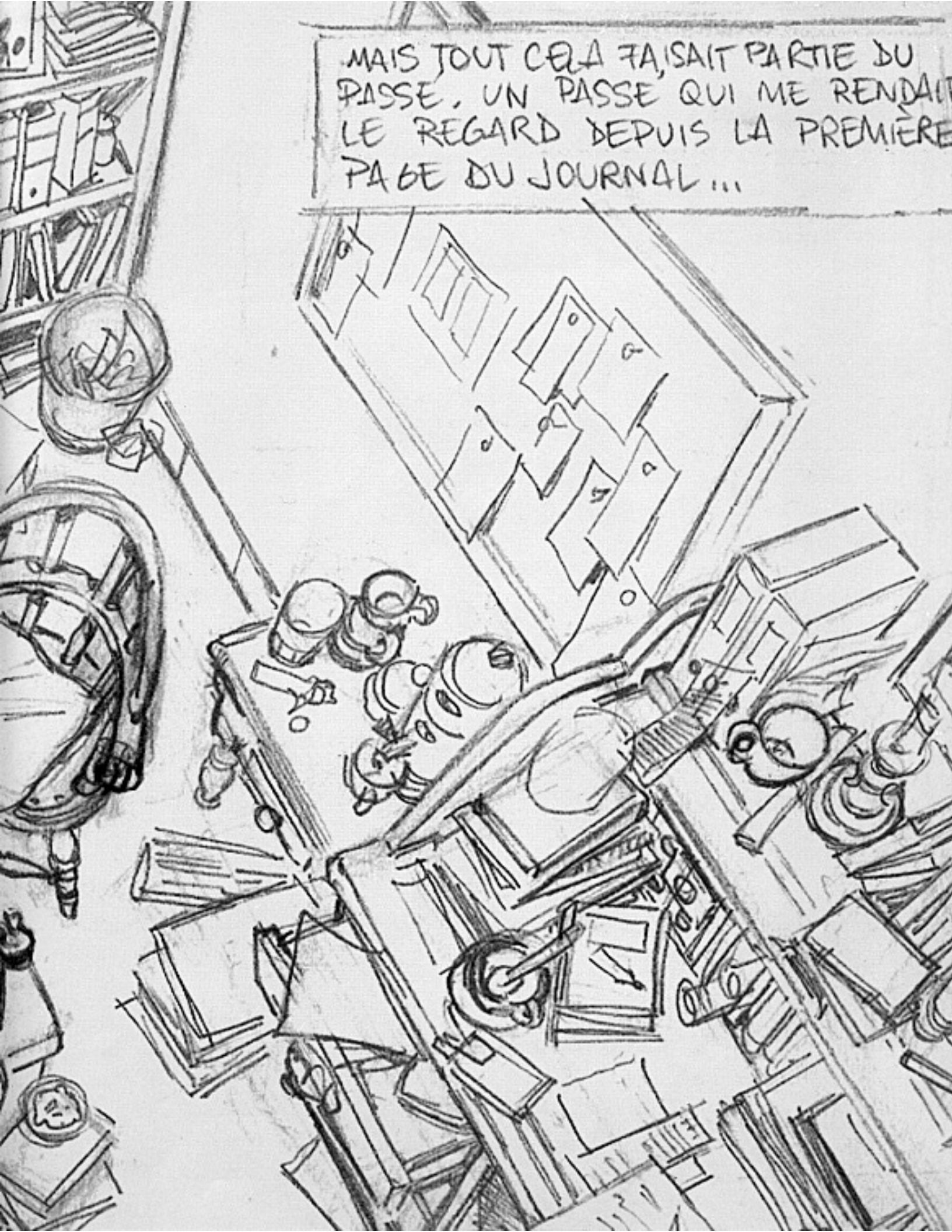


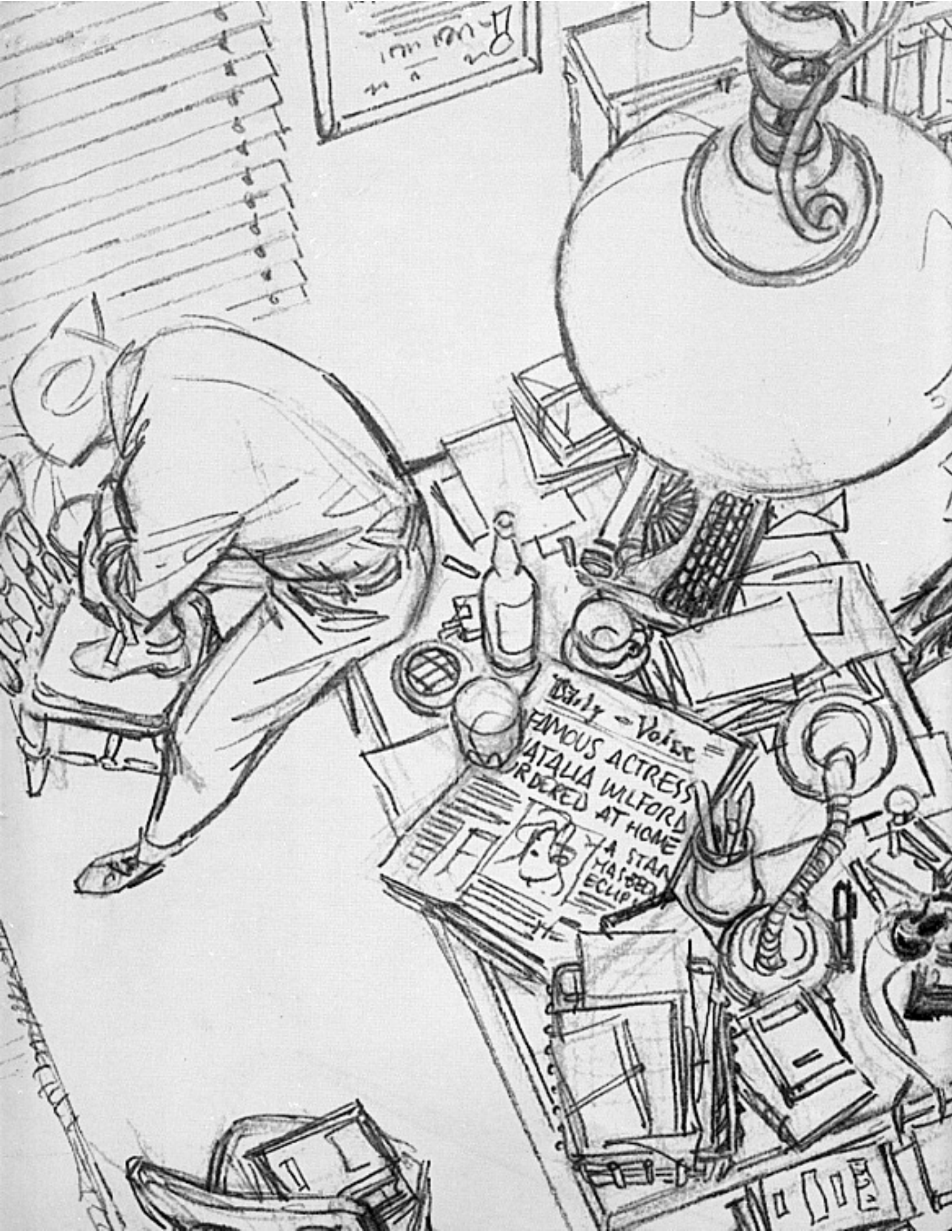
BLACKSAD

Les dessous de l'enquête...



MAIS TOUT CELA FAISAIT PARTIE DU
PASSE, UN PASSE QUI ME RENDAIT
LE REGARD DEPUIS LA PREMIÈRE
PAGE DU JOURNAL...





Don't forget
to check
the mail

Daily Voice

FAMOUS ACTRESS
NATALIA WILFORD
MURDERED AT HOME

A STAR
HARBOR
ECLIPSE

THE [illegible]

BLACKSAD

Scénarisé par
JUAN
DIAZ CANALÈS



Mise en scène
JUANJO
GUARNIDO

Les dessous de l'enquête...

(imbroglio)

Remerciements à Juanjo Guarnido et Juan Díaz Canalès ainsi qu'aux éditions Dargaud pour nous avoir permis de réaliser ce livre.

Remerciements également à Achdé, A.Alice, E.Civiello, Éric Hérenguel, M.Lauffray et E.Marini pour leur soutien...



Conception graphique :
Damien Vanderstraeten
Vincent Lamassonne
Laurent Hennebelle

Phogravure: Reprographic (59)

Impression: Techniphoto (59)

Reliure: Delabie (Belgique)

Toutes les illustrations sont © J. Guarnido/ Dargaud
sauf

page 5 : © Juan Díaz Canalès

page 6 : © Marvel/ Mazzucchelli/ Miller

Tous droits réservés.
Reproduction interdite.
Dépôt légal novembre 2001.
ISBN 2205.05290.X

(imbroglia)

Madrid, 4 février 1996

Salut, Compère !

Rentrant à la maison à l'heure de plus rien l'autre soir, un chat noir a croisé mon chemin.

Le matin, j'arrive à la Fac (dégoûté comme toujours) quand d'agiles et sombres félins aux yeux jaunes sortirent de leurs poubelles pour me voir.

Nous aurons beau tenter de vaquer à nos occupations ; toi, de ton côté, ton boulot de tous les jours, tes essais d'animation et tes petits Mickeys...moi, mon école, l'avenir, prometteur malgré tout, de "grupo-7" (pas évident de monter son propre studio de dessin animé) ou la glandouille, pour laquelle je suis doué...

Mais... hélas, mon ami ! Ce chat noir est toujours à l'affût, et où que tu ailles son ombre allongée te suivra et, au moment le plus inattendu, il te rattrapera comme une inoffensive petite souris.

BLACKSAD NE DORT PAS {...}

Juan Díaz Canals à Juanjo Guarnido.



BLACKSAD...

Blacksad, comme nous vous avez apprécié l'album, comme nous vous vous posiez des questions, voici venu le temps des réponses...

> Quels sont vos parcours respectifs ?

Juanjo Guarnido : Dans mon enfance, je dessinais tout le temps et faisais de petites Bandes Dessinées que je reliais moi-même à l'agrafeuse. Plus tard, quand j'ai compris comment travaillaient les professionnels, je me suis mis à réaliser quelques planches.

Après avoir collaboré avec plusieurs fanzines et parallèlement à mes études à la Faculté des Beaux-arts de Grenade, j'ai commencé à travailler pour l'éditeur espagnol : " Planeta de Agostini " qui publiait les comics " Marvel ", en réalisant des illustrations pour les traductions espagnoles. Une fois mes études finies, je suis entré dans le monde du dessin animé

pour gagner ma vie. J'ai travaillé 3 ans à Madrid, et je suis actuellement chez DISNEY à Paris depuis 8 ans.

Juan Díaz Canales : Moi, j'ai toujours lu des bandes dessinées et plus important, j'ai toujours voulu en faire mon métier. Après mes premières expériences dans le métier d'animation et avoir fréquenté quelque temps les beaux-arts, j'ai fondé avec trois amis une société baptisée " Tridente Animation ".

Actuellement, je partage mon temps entre l'animation et mon activité de scénariste de bandes dessinées.

Blacksad est mon premier album.



> Comment vous êtes vous rencontrés ?

JG : Nous nous sommes rencontrés à Madrid où nous avons suivi la même formation dans le dessin animé. Une belle amitié est née et plus tard, l'envie de collaborer sur une bande dessinée. Quand je me suis installé à Paris, nous avons commencé à discuter sérieusement de notre collaboration.

> Justement, lequel de vous deux est à l'origine du projet Blacksad, et comment ce dernier a-t-il été élaboré ?

JDC : Ce sont quelques histoires courtes que j'avais dessinées, il y a une dizaine d'années, qui sont à l'origine du projet. Mon intention était de les publier dans des revues espagnoles. A cette époque là, Juanjo et moi commençons à développer un projet de BD commun. Lors de l'une de ses visites à Madrid, je lui ai donné quelques photocopies des premières histoires du Blacksad "primitif". Il me proposa alors de mettre de côté le premier projet et de nous embarquer dans quelque chose de plus ambitieux: une série d'albums avec le chat détective comme personnage.

À partir de là et avec beaucoup de lenteur à cause de la distance (il vit à Paris et moi à Madrid) et du travail qui nous absorbe presque tout notre temps, nous avons commencé l'élaboration de "quelque part entre les ombres".

> Pourquoi avoir choisi de réaliser un polar réaliste où les hommes sont des animaux ?

JDC : C'était peut-être l'aspect le plus intéressant du projet et à la fois, un des plus risqués. Malgré l'apparence simple de l'histoire, l'idée de "lâcher les animaux" dans un environnement et une trame réaliste, était un peu risquée. En mélangeant le genre noir et le genre "animalier", on obtient un jeu de contrastes très riche. D'un côté, on a un genre très actuel, le policier, qui n'a pas un siècle

d'histoire, de l'autre côté, les fables, aussi anciennes que les hommes et sûrement plus vieilles que l'invention de l'écriture. Cela m'a donc paru intéressant d'utiliser des stéréotypes à l'intérieur de stéréotypes. C'est-à-dire, jongler avec les codes très marqués du polar et les associer à d'autres stéréotypes tels que les animaux humanisés.

JG: Personnellement, je n'aurais jamais pensé faire un jour un polar. Mais il y avait dans cette histoire une ambiance animalière teintée de polar classique, tout cela sur un ton particulièrement réaliste qui m'a séduit d'emblée. J'adore dessiner les animaux et appliquer ce traitement, plus ou moins réaliste aux personnages animaliers était un défi graphique intéressant à relever. Travailler les expressions et la gestuelle de nos personnages afin de leur faire jouer la comédie a été passionnant.

Et puis, je trouvais l'univers intéressant à exploiter, notamment en créant des



2 pages du Blacksad "primitif", première version du projet, dessinées par JD Canales

situations ironiques ou comiques qui s'appuient uniquement sur des codes animaliers. Dans "De Cape et De Crocs", tu vois un petit lapin galérien se faire abuser par les autres, c'est à mourir de rire ! À mon avis, le scénario de "BLACKSAD" présente de nombreuses situations de ce type. Comme par exemple un chat qui essaie de faire le beau devant une souris, ou un rhinocéros avec une minerve, parce qu'il s'est fait casser le cou ...

JDC : Ou encore un renard au regard cynique, alors qu'il est policier.

JG : Oui, tout à fait. Un lecteur a d'ailleurs fait un commentaire assez juste sur le site "BD PARADISIO", à propos de ce personnage. Parmi les flics, représentés par des chiens, on inclut un autre canidé, mais ... c'est un animal sauvage, incontrôlable, qui semble être complètement à l'aise dans le mensonge. Il apporte une pointe de sarcasme et d'ambiguïté, par rapport au rôle de la police dans l'histoire.



> Cette ironie, on la retrouve dans quelques situations cocasses, mais aussi au travers de certains monologues ou dialogues de l'album.

JG : Oui, on voulait renouer avec le genre de dialogues utilisés par les films et les romans noirs classiques. A cette époque, les dialogues entre les personnages étaient de vrais duels d'éloquence, de répartie et d'ingéniosité. Il faut voir par exemple, Humphrey Bogart et Lauren Bacall dans "Le Grand Sommeil" se livrer continuellement à des joutes verbales.

*Johnny est "télévisé",
c'est-à-dire en noir et blanc...*



> Quand on lit Blacksad, l'impression de suivre un film et précisément un film noir est systématiquement présente, (notamment à travers la narration, le découpage, la couleur et les thèmes abordés). Est-ce que cette référence au film noir était voulue ?

JG : Bien sûr et d'ailleurs l'influence du cinéma est présente à plusieurs niveaux dans BLACKSAD, c'est à la fois une influence esthétique et un recueil de clichés, de références.

JDC : De toute façon, il est aujourd'hui absolument impossible d'aborder une "histoire noire" en essayant de la maintenir imperméable à l'influence du cinéma. Il faut prendre en compte que ce

genre est né presque simultanément dans les romans, au cinéma et dans les comics. De grands maîtres du roman noir, comme par exemple Cornell Woolrich, ou Raymond Chandler ont travaillé aussi comme scénariste à Hollywood. Dans le cas de Chandler, il lui est même arrivé d'écrire des scénarios pour les strips "X-9 Agent" dessinés par Alex Raymond. De nos jours, ce mariage entre les différents langages est toujours présent. Parfois en lisant les romans de James Elroy, on a la sensation d'être devant un film. Il suffit de voir le succès qu'obtint l'adaptation sur grand écran de son roman "L.A. confidential".

> L'une des choses qui renforce l'effet cinématographique est le découpage de Blacksad.

JG : Il y a de nombreuses façons de jouer avec le découpage, mais celle qui m'intéressait le plus dans ce projet, c'était la narration cinématographique. Je voulais, avec les moyens offerts par la BD, transmettre au lecteur les sensations que l'on peut avoir en regardant un film. Dans un film, le son, le temps et le mouvement sont des composants du langage narratif. J'ai donc travaillé le découpage en traduisant un langage propre au cinéma à travers le support de la Bande Dessinée. Certains codes visuels ou narratifs de ce langage ont été assimilés par le public et il est possible de les utiliser en B.D. Le format horizontal d'une case, par exemple, peut rappeler le cinémascope. Il est panoramique et donne l'impression de voir une image réelle. Cela ne correspond pas vraiment au champ visuel, mais culturellement, il est reconnu comme tel.

> À un découpage cinématographique s'ajoute une mise en page assez classique. Pourquoi un tel choix ?

JG : Dès le départ, je voulais une construction de la planche très classique, avec des cases presque toujours

rectangulaires. Je ne désirais pas de cases avec des formes bizarres, ni de séparations de cases inclinées, ni-même de personnages qui dépassent de la case.

La narration en Bande Dessinée possède un langage riche qui lui est propre. Ce qui m'intéresse particulièrement, c'est l'exploration de ce langage très codifié.

La BD est un mode d'expression unique qui permet de faire passer de nombreux messages très complexes par la mise en page, notamment avec ce jeu entre le texte et l'image.

Je me souviendrai toujours de l'exemple d'une planche de MAZZUCHELLI dans le "Daredevil : Born again" ...

> Celui avec FRANCK MILLER au scénario ?

JG : Oui, tout à fait ! C'est une planche avec 3 cases où l'on voit KINGPIN tout puissant, devant la vitre de son building.





Version définitive de la case 1

Autour de lui, il y a un vague mouvement de caméra, une sorte de travelling.

Dans la première case, il est de dos et semble contempler la ville. Puis la caméra se rapproche et l'on voit qu'il fume. La caméra arrive juste en face de lui et là, on nous montre un portrait d'une profondeur psychologique vraiment effrayante. Et en même temps, sur la gauche, en colonne verticale sur toute la planche, le narrateur te raconte ce que pense KINGPIN, ce qu'il ressent.

Il n'y a qu'en Bande Dessinée qu'on puisse faire ça! Du moins, on peut dire que cette technique narrative est propre à la B.D. Appliquée au cinéma, comme dans "Le fabuleux destin d'Amélie Poulain", elle donne un sentiment de décalage.

> Avec des choix narratifs comme le format cinémascope, les plans subjectifs et le champ-contrechamp, la première planche nous projette directement dans un film. Qu'en pensez vous ?

JG : Dans le Dessin Animé, j'ai fait du story-board et lorsque je regarde un film, j'ai souvent un regard technique et j'ai tendance à décortiquer la narration cinématographique, c'est inévitable. C'est ce que j'ai essayé d'appliquer dans BLACKSAD. Ainsi, la première planche est un plan général d'introduction. On met en place la situation, le décor...

> Oui mais entre le story-board de la première planche et la version finale, vous avez changé la mise en page. Était-ce par souci de lisibilité ?

JG : Le premier crayonné n'étant pas convaincant, je suis parti sur une image horizontale du manoir de la résidence ce qui a amené à une autre case du même format pour le visage de Blacksad. C'est ce qui me semble le mieux adapté pour la première apparition d'un personnage, car cela permet de s'attarder sur son visage.

À mon avis, la case horizontale n'est pas seulement une référence au visuel et au cinémascope, il s'en dégage une notion de tranquillité, de lenteur et de calme. L'horizontalité, c'est la mer, le repos, et... l'horizon bien sûr.

Dans une BD, même si tu dessines des histoires violentes ce format donne l'impression d'un peu de repos à la lecture. Par exemple, dans le troisième volume de "La Quête de L'Oiseau du temps", on a un gros plan du Rige au milieu de la case. La verticalité de son visage associée à une case horizontale donne une dignité et un aplomb à ce personnage. C'est un moyen de créer une pause, dans le temps.

> Et puis, ça permet d'amener une scène juste après, par exemple, à la planche 30 où Blacksad rentre chez lui.



Version finale de la planche 1 crayonnée

JG : Oui, dans cette case, il y a une vue panoramique de l'appartement de Blacksad qui présente son intérieur. C'est un petit moment de repos avant l'orage.

> Le choix de la couleur est pour beaucoup dans l'ambiance polar de la BD, ce qui peut paraître étonnant si l'on considère que le film noir est par nature noir et blanc ?

JDC : En fait, mon idée première était de faire "Blacksad" en noir et blanc, avec un graphisme un peu plus expressionniste, proche du "Alack Sinner" de Muñoz et Sampayo : c'était une sorte de Blacksad "primitif". Mais Juanjo avait une autre vision du sujet. Son intention fut dès le





Étude pour la scène du flash-back

début d'aborder "quelque part entre les ombres" avec un traitement plus réaliste tant au niveau graphique qu'au niveau de la couleur.

JG : c'est vrai, mais je trouvais aussi difficile de placer un album en noir et blanc chez les éditeurs, alors que 90 à 95% de leur production actuelle est en couleur.

JDC : En fin de compte, nous avons donc décidé de le faire en couleur, mais en faisant spécialement attention au choix des palettes, dont la tonalité générale devait éviter des couleurs trop saturées. L'éclairage à son tour, prend suffisamment d'importance dans l'histoire, puisqu'il est fondamental pour obtenir une ambiance de "polar" crédible.

À mon avis, c'est l'un des aspects les plus réussis du livre, grâce à l'excellent travail de Juanjo.

JG : Merci ! En plus, j'avais vraiment envie de faire les couleurs. Je me suis dit qu'en utilisant une palette de gris, on pouvait créer une ambiance sombre à la "Seven". Toutefois, nous avons aussi essayé d'obtenir une différence de ton avec le flash-back amoureux. Habituellement, les flash-back en BD sont traités dans des couleurs sépia ou noir et blanc mais utiliser des couleurs plus chaleureuses,

c'était revenir au bon vieux temps, au temps du bonheur.

La surenchère des fleurs, c'était surtout une excuse pour ajouter de la couleur. Pour cette scène, j'ai d'ailleurs changé de technique et de papier. J'ai préféré ne pas encrer, en laissant le crayonné tel quel afin de bien marquer la différence entre ce passage et le reste de l'album.

Quant à l'autre flash-back représentant des souvenirs sanglants, on a choisi une palette rouge plus en rapport avec la violence de la scène.

> Et concrètement comment se passe votre collaboration ?

JDC : Je crois qu'une des choses qui nous a facilité le travail, c'est notre expérience dans le monde de l'animation, où l'on a l'habitude de travailler en équipe. En fait, nous avons commencé comme collègues d'une équipe de layout dans un studio de dessins animés.

La première étape, c'est l'écriture du scénario, lequel ressemble plus à un scénario cinématographique qu'à un pur scénario de BD. Une fois la première version élaborée, celle-ci passe entre les mains de mes deux consultants de confiance: Teresa (ma femme) et Juanjo. Leurs opinions me sont très précieuses puisque, grâce à ces révisions, je peux

détecter les failles dans la structure, les personnages qui ne sont pas suffisamment définis ou les dialogues qui n'arrivent pas à fonctionner. Après un échange d'impressions, je remanie l'histoire jusqu'à la version définitive. Et c'est celle-ci que Juanjo utilise pour dessiner le story-board.

JG : J'avoue, je préfère me réserver le découpage.

JDC : À partir de là, les changements du scénario sont minimes et en général n'affectent que quelques lignes de dialogues, selon les nécessités du découpage.

Le "casting" des personnages fait partie du scénario, si bien qu'en principe c'est ma tâche de déterminer quel rôle jouera tel animal. Cependant, c'est une collaboration et les idées de Juanjo dans ce domaine sont tout spécialement intéressantes, puisqu'il a une vaste connaissance du monde animal. À plus d'une reprise, les animaux ont "changé" durant l'élaboration de l'album. Par exemple, le xylophoniste était un fennec avant de se transformer en cet étrange animal dont je n'arrive jamais à retenir le nom, comment c'est déjà ? (il s'adresse à Juanjo)

JG : Un tarsier ! En fait, il fallait un animal, à la fois un peu comique et très petit pour contraster avec Zenuck. J'ai alors pensé qu'un tarsier pouvait être



De l'animal... au personnage.



amusant avec ses yeux de hibou épouvanté. Et le choix de la secrétaire n'étant pas arrêté, j'ai pensé qu'une chèvre ferait une bonne-femme assez vilaine.

JDC : Il est arrivé la même chose avec le sanglier boxeur. A l'origine, c'était un taureau. Idem pour l'orang-outan "bluesman" du Cypher, qui au début, était un gorille. Dans tous ces cas et dans d'autres aussi, la visualisation de Juanjo a prévalu sur l'idée du scénario.

> Contrairement au proverbe "l'habit ne fait pas le moine", les personnages de Blacksad ne sortent pas de leur rôle ? Leur nature dicte leur comportement. Pourquoi avoir choisi cette option et ne pas en être sorti ?

JDC : Ceci fut précisément un des points de départ au moment d'aborder la création de l'album. Il nous a paru très intéressant de manier une galerie de personnages dont l'aspect physique nous donnait déjà l'information de ce qu'allait être leur personnalité. Un album de 48 pages est un support avec des limitations d'espace évidentes pour raconter une histoire moyennement complexe. Le fait d'avoir seulement quelques caractères dépeints avec des images, sans avoir à décrire le pourquoi de son comportement, est terriblement avantageux.

D'un autre côté, il n'y a là rien de nouveau. Un exemple classique de l'utilisation de personnages types est la "commedia dell'arte". J'oserai même dire que cette formule s'étend jusqu'à nos jours, où les séries télé regorgent de personnages stéréotypés. Evidemment, ce moyen peut aussi donner de très bons résultats au moment où on inverse les plans: c'est-à-dire où un personnage agit d'une façon complètement opposée à ce que l'on attend de lui.

Il est certain que la série de Blacksad va être pleine de surprises de ce type.

> Le graphisme de Blacksad est fortement marqué par des influences



disneyennes. Est-ce que cela est dû à des répercussions de ton travail chez Disney ?

JG : Il est vrai que je ne peux pas nier mes influences. Cependant, les répercussions de mon travail chez Disney sur mon travail personnel sont d'un autre genre. Cette référence à Disney est née bien avant que je ne travaille chez eux et remonte à mon enfance. En fait, quand j'étais petit, je ne voulais pas être pompier, ni médecin, ni même joueur de foot. Non! Moi je voulais être Walt Disney et créer un univers à moi avec des personnages qui pourraient se décliner dans des BD ou des dessins animés. Ces films ont une influence majeure dans mon travail, en particulier le style développé à partir de "La belle au bois dormant" ou les animateurs étaient vraiment au sommet de leur art.

> Et quelles sont tes autres influences ?

JG : Rahhhh! J'ai toujours peur d'en oublier. Il y a eu de nombreux dessinateurs espagnols, qui ont marqué mon enfance. L'une de mes plus grandes influences animalières a été JAN IBANEZ qui faisait "Mortadel et Philemon". Puis, j'ai découvert les comics avec des dessinateurs comme F. MILLER, SIENKIEWICZ, MAZUCHELLI, ensuite la BD d'auteurs avec Carlos GIMENEZ, MOEBIUS, et beaucoup plus tard HERMANN, JUILLARD, PRADO... Et depuis toujours, UDERZO pour son côté "Disneyen", à la fois

construit, structuré et caricatural.

Je dis souvent que mes principales influences sont DISNEY, UDERZO et MOEBIUS.

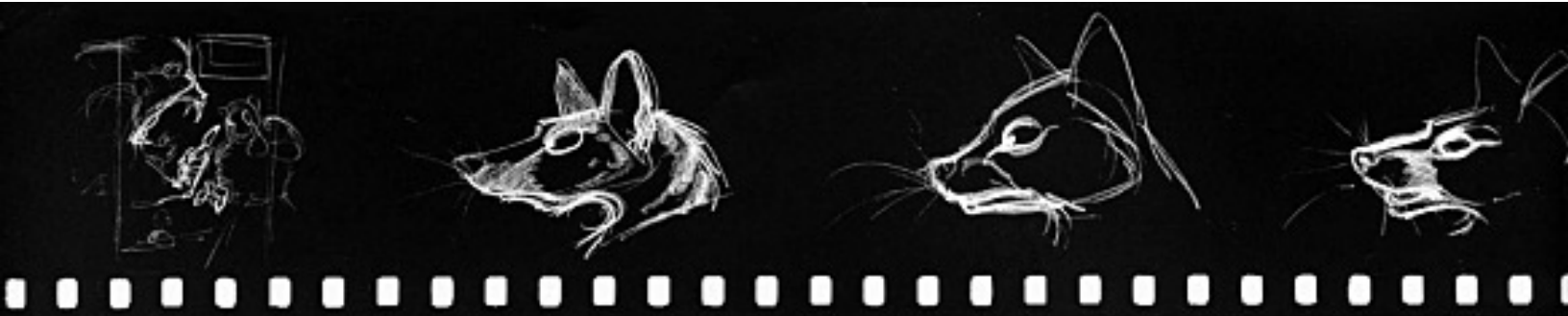
Mais il y en a plein d'autres qui viennent, à la fois de la BD, de la peinture, de l'illustration et du dessin animé. De toute façon, on ne voit pas vraiment leurs influences dans mon dessin. C'est un petit mélange de tous.

> En fait, ce sont surtout des petites choses qui marquent et amènent à réfléchir...

JG : Oui, oui, tout à fait. Le plus important dans une leçon n'est pas: comment faire certaines choses, mais plutôt de prendre conscience de leur importance.

> Je crois que LOISEL t'a aussi beaucoup aidé dans la façon d'appréhender la narration.

JG : LOISEL, je l'ai rencontré chez Disney. Il nous faisait des petits speechs très intéressants, à partir de diapos de ses planches. Il nous a montré des trucs que je trouve épatants comme sa façon de gérer le temps de lecture. En créant par exemple de petites pauses avec des cases muettes, des petits paysages, ou même des cases composées avec beaucoup d'espace, il mettait l'accent sur la notion de temps dans la narration. C'était génial. Ce sont véritablement des choses à retenir. Quand LOISEL le fait d'instinct, c'est surtout qu'il a déjà assimilé ces codes.



Recherches pour la confrontation entre Blacksad et le Varam.

> Passons maintenant aux planches 14 et 15. Avec la présence d'un décor de studio, d'une référence à "Jack l'éventreur", ou de l'utilisation d'un second degré dans les dialogues notamment à travers l'emploi d'un champ lexical spécifique à l'acteur, on a parfois l'impression d'un film dans le film. Qu'en pensez vous ?

JG : C'est tout à fait cela. Au départ, on installe la scène, en montrant d'emblée l'envers du décor. Puis, Blacksad affronte le lézard pendant que les caméras ainsi que les spots disparaissent du champ

visuel. Il n'y a plus que deux silhouettes dans le brouillard, l'éventreur et sa victime : ça tourne ! Et quand Blacksad renverse un projecteur, il y a un retour à la réalité.

JDC : En fait, c'est une espèce de jeu de "fausses apparences" dont nous nous sommes servi pour rompre la "rigidité" d'une histoire réaliste. Grâce à ce recours, nous pouvons nous télétransporter pour un moment dans le Londres Victorien, en donnant un ton plus fantastique à l'histoire, mais sans sortir de la logique narrative.

Pendant un moment et grâce à la "magie du cinéma", on peut obtenir un cross-over impossible: Blacksad vs Jack l'éventreur.

> Tout à l'heure, Juanjo disait qu'il essayait de traduire un langage cinématographique par le biais du langage BD. Il me semble que la planche 32 illustre parfaitement son propos...

JG : Oui, tu penses à la scène de la fusillade.....

> Oui, la fusillade ! Dans cette scène, on peut avoir l'impression que tu utilises, à la manière d'un "John Woo" un effet de ralenti.

JG : Cette planche a été la plus dure à composer.

Alors que j'avais plutôt essayé d'être dynamique, c'est l'effet inverse que certains ont ressenti. L'impression de s'attarder, d'un ralenti veut-il dire que nous avons raté l'effet que nous voulions donner ? Je me pose la question. Je me demande si, en BD, faire plusieurs petites cases donne une impression de dynamisme et si la lecture se fait vraiment vite. Peut-être que non.

> Cela dépend. Ici, tu décomposes un mouvement par une succession de plans, on peut donc s'attarder plus facilement sur l'image...

JG : En fait, sur les cinq cases du milieu et principalement celle d'après où Blacksad tire, nous voulions décrire une action complexe et mes intentions étaient plutôt de développer l'action comme une animation. J'ai réalisé de nombreux croquis préparatoires. L'action est pensée. Il y a une continuité spatiale à l'intérieur même de la planche. On peut sentir l'étirement du corps de Blacksad. Il s'écrase, il atterrit, et en même temps, les bras se tendent, le volume du pistolet évolue.

De toute façon, je ne veux pas déprimer en pensant que nous avons loupé l'effet, puisque les gens aiment cette planche.

JDC : Et elle reste malgré tout, très dynamique.

JG : Oui, mais les critiques du public font réfléchir, surtout si elles sont liées à des notions narratives. C'est très intéressant, en fin de compte que ce soit le lecteur qui interprète nos messages et ratifie (ou non) nos choix.

> Tu disais que c'était la planche qui t'avais demandé le plus de recherches. Pourquoi ?

JG : C'est surtout dans l'enchaînement des gestes que cette planche est compliquée. Quand le lézard tombe, il fallait absolument que le pistolet suive l'action vers la droite en tenant compte de la scène générale et de l'emplacement du mobilier. Au final, l'espace nécessaire à toute la manœuvre n'étant pas suffisant, on triche un peu, et on ajoute un peu de



Décomposition du mouvement de la fusillade planche 32.



spectaculaire qui ne correspond pas du tout au cinéma noir, beaucoup plus sobre. Il faut bien avouer que la position du tir avec les bras tendus est cependant plus efficace et plus dynamique. Le côté "Bruce Willis" payant beaucoup sur le plan visuel, je n'ai pas hésité à l'associer au ton "rétro" de l'album.



Études rapides pour la scène du cimetière réalisées devant le film "Frighteners" de Peter Jackson.

> Est-ce que la vue de certains films ou la lecture de certains romans noirs, vous a été à tous deux nécessaire ?

JDC : Pour faire face à n'importe quelle oeuvre de genre avec un minimum de garantie de succès, il est indispensable de connaître ses classiques. Quant au genre noir, je pense que Littérature et Cinéma doivent être traités sur le même pied d'égalité. LA MOISSON ROUGE de D. HAMMETT est aussi classique que LA SOIF DU MAL d'ORSON WELLS.

Au niveau graphique, le cinéma est une source inépuisable d'inspiration et de documentation. Nous, nous avons cherché

des références dans une multitude de films, la majeure partie d'entre eux dans l'âge d'or du policier, c'est-à-dire, les décennies 40 et 50.

JG : C'est vrai que la documentation cinématographique, nous a été indispensable pour nous imprégner, non seulement des décors de l'époque, mais aussi de l'atmosphère, de la façon de porter les vêtements, du ton et des personnages. Il y a bien sûr, les grands classiques tels que LE FAUCON MALTAIS, LE GRAND SOMMEIL, PLUS DURE SERA LA CHUTE, mais aussi un film que j'adore, mon préféré de H. BOGART, KEY LARGO, avec également LAUREN BACALL. C'est un huis clos avec une tension épouvantable. En parlant de huis clos, il y a d'autres films, comme DOUZE HOMMES EN COLÈRE, pour le ton, et LA MORT AUX TROUSSES ou VERTIGO d'HITCHCOCK, pour l'ambiance et enfin des films récents, qui, par leur ambiance, se réfèrent un peu aux films noirs, comme LA CONFIDENTIAL.

> Pourquoi autant de recherches d'ambiances couleurs par cases ?

JG : Je fais mes couleurs directement sur la planche encreée, alors si je me plante, je n'ai pas de seconde chance.

La recherche d'ambiances par petites maquettes couleurs est une technique que j'ai apprise dans le dessin animé. On fait souvent plusieurs maquettes d'une même séquence pour trouver la bonne ambiance. Ici, on voulait pour Blacksad une palette grise et brune, assez sombre. Chaque scène devait avoir une palette bien particulière qui fonctionne sur l'ensemble de l'album tout en se distinguant des scènes précédentes.

Il y a des palettes similaires dans l'album, mais on a essayé de les éloigner dans l'espace pour que le changement de séquence (de lieu et d'espace) se fasse plus facilement.



Études couleurs pour la case 2, planche 29.

> Tu fais souvent trois ou quatre esquisses couleurs d'une même case et les différences entre elles sont quelquefois minimes.

JG : Habituellement, je ne fais qu'une seule recherche mais il m'arrive d'en faire plusieurs. Si, au résultat final, ces recherches semblent être identiques, elles peuvent partir sur des directions complètement différentes. C'est seulement à force de les travailler qu'elles finissent par se rapprocher.

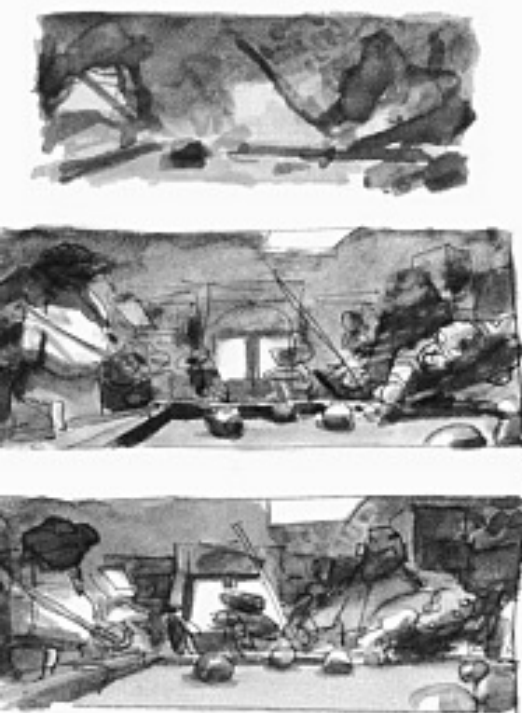
Dans la scène de la bibliothèque, par exemple, il y a finalement très peu de maquettes vraiment différentes.

> Justement parmi les études couleurs de la planche 16, je trouve que l'une d'elles se détache du lot...

JG : Laquelle ?

> Celle où tu as rajouté du blanc par dessus la couleur.





Études colorées pour la case 1, planche 19.

JG : Ah oui ! je vois, mais c'est un accident. En fait, sous ces recherches de couleurs, il y en a souvent trois ou quatre autres que j'ai effacées. Ainsi, j'utilise un carton d'illustration comme support sur lequel l'aquarelle peut être délavée plus facilement que sur du papier, même s'il en reste toujours des traces bien visibles. Pour éviter de refaire trop de fois le même dessin, j'enlève la couleur en la frottant avec de l'eau et une bonne brosse. Le fond de celle dont tu parles étant trop sale, j'ai dû remettre du blanc pour rehausser les lumières.

La difficulté était surtout de pouvoir prendre des libertés par rapport aux maquettes, tout en essayant de reproduire les mêmes couleurs et les mêmes effets, ce que j'ai eu, de temps en temps, du mal à faire. Ces maquettes sont d'ailleurs parfois plus belles que les planches elles-mêmes.

> Comment, avec autant de phases de travail, arrives-tu à conserver un trait aussi expressif et spontané ?

JG : Oh là ! Merci, mais je ne crois pas que mon trait d'encre soit spontané ; peut être expressif mais pas spontané. En fait c'est très réfléchi. Mon travail d'animateur chez Disney m'a apporté une certaine rigueur ainsi qu'une certaine lisibilité dans le dessin et dans le traitement du volume.

Dans l'animation, on apprend à améliorer un dessin en le retravaillant. D'habitude, les jeunes dessinateurs pensent que la force de leur dessin réside dans l'énergie graphique et expressive du premier trait et la plupart du temps, il y a une perte énorme, entre le crayonné et l'encre.

Le travail d'animateur est une recherche constante pour décortiquer, développer et décomposer le mouvement d'un personnage. On se force à retravailler un dessin, une pose, une expression sans s'appuyer sur la virtuosité ou l'expressivité graphique du trait. De toutes façons, ça ne passera pas à l'écran mais sur le dessin lui-même. On cherche plutôt la compréhension profonde des volumes tout en poussant plus loin nos intentions dans l'attitude et l'expressivité du personnage. D'où le fait que mes dessins encrés sont souvent meilleurs que mes crayonnés.

> J'ai pourtant toujours cru que renouer avec un trait spontané, proche de son trait naturel était le plus important...

JG : Attention ! Je ne dis pas que c'est la solution pour tout le monde. Mais moi je suis plutôt méthodique et soucieux du détail.

Comme j'utilise un papier aquarelle très délicat que je ne peux pas gommer sans le salir ou l'abîmer, je pousse mes crayonnés au maximum pour pouvoir, ensuite, les reprendre très précisément avec un calque afin de coller, au plus près, à tel ou tel trait. Ce système me va car je n'ai pas le dessin facile. Certains collègues, comme Simon LETURGIE ou Claire WENDLING, m'époustouillent avec leur trait vivant, frais et spontané... Ces gens qui ont l'air de dessiner les doigts dans le nez, me font enrager.

> Et toi, Juan ! En quoi l'animation a-t-elle changé ou orienté ta façon de raconter des histoires ?

JDC : Par rapport à l'écriture, je crois que l'influence a été très faible. Les scénarios de dessins animés n'ayant pas l'habitude d'être spécialement originaux, ni par le thème, ni par la structure, ils ne sont donc pas intéressants comme références.

Par contre, la méthode de travail de l'animation est pratique et adaptable à la BD.

Comme je l'ai déjà dit auparavant, le scénario est semblable à celui des séries de TV, et la réalisation de l'album commence par un story-board, qui est lui-même un procédé "emprunté" au dessin animé.

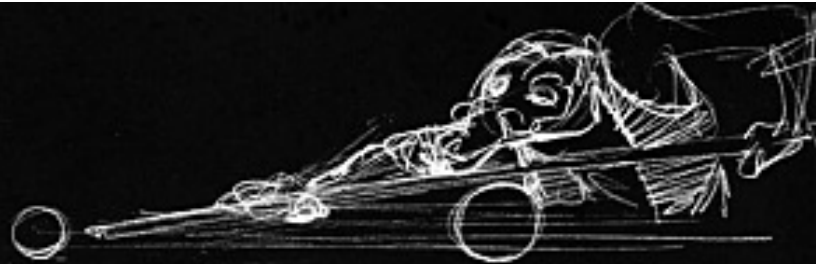
> Que vous permet le médium de la Bande Dessinée que ne vous permet pas celui du Dessin Animé et vice-versa ?

JDC : Dans les deux milieux, les concepts d'industrie et de marché pèsent très lourd. Néanmoins, la BD permet une plus grande liberté créative. Tu peux raconter n'importe quel type d'histoire et même choisir le type de public auquel tu t'adresses.

Au contraire, dans les dessins animés le fait de pouvoir travailler sur quelque chose qui sort de l'audience infantile ou adolescente est très rare. Ceci n'est ni bien ni mal en soi, mais il est évident que ça entraîne une limitation artistique. De ce fait, les "projets d'auteur" réalisés en animation se développent peu, puisque les canaux de diffusion pour ce type d'œuvre sont très minoritaires.

De plus, il faut ajouter une autre difficulté à l'heure d'aborder une histoire en animation : la nécessité d'avoir recours à des ressources humaines et techniques. Ceci est un problème inexistant dans la BD puisqu'un seul artiste peut assumer toute la réalisation d'un album.

JG : Oui, je suis d'accord, en Bande Dessinée le fait d'être un auteur à part entière est très agréable. C'est une liberté



totale. Tu es seul juge de ton travail.

JDC : Cependant, nous ne renions pas l'animation, bien au contraire. Dans la majeure partie des cas, l'animation est une profession passionnante. C'est une école de formation artistique merveilleuse à plusieurs niveaux (notamment pour le dessin et le langage cinématographique ou narratif) où tu as l'opportunité d'apprendre et de connaître de très grands artistes.

JG : Tout à fait ! Et puis, il n'y a rien de mieux que la critique constructive de professionnels ou de collègues de talent pour te faire avancer.

> C'est finalement assez proche d'un studio de B.D.

JG : Personnellement, comme je fais de la Bande Dessinée tout seul, je ne sais pas à quoi peut ressembler le travail dans un studio de Bande Dessinée. A mon avis, ça doit être assez sympa.

> Revenons-en à la narration. Juanjo, tu utilises à plusieurs reprises le plan subjectif dont l'apparition remonte au film noir, ce choix était-il conscient ?



Exemple de plan subjectif
case 2, planche 20.

JG : Non, je pense que c'est plus inconscient qu'autre chose. En fait, le plan subjectif appartient au langage cinématographique. Il fait donc parti des codes que j'ai pu assimiler et que j'aime utiliser. En plus, il renforce le parti-pris cinématographique de la narration dans l'album. Qu'il puise ses sources dans le film noir m'arrange tout autant. Néanmoins la caméra subjective n'est pas seule à pouvoir apporter l'effet

"cinématographique" dans la narration. Il peut y avoir aussi le changement de séquence à la fin d'une page de droite qui s'apparente à un brusque changement de séquence au cinéma. C'est en regardant l'usage que HERMANN fait de ces inflexions narratives que j'ai pris conscience de leur importance.

Le mouvement de caméra est aussi une chose dont beaucoup d'auteurs se servent. J'en ai utilisé un dans la scène du cimetière (page 24) qui était basé sur celui d'un film avec BILLY CRISTAL. Ça se passait aussi dans un cimetière. Il y avait un mouvement de caméra très beau, très fluide que j'ai repris à l'envers.

> Tu utilises aussi de nombreuses cases sans dialogues. Je pense, notamment aux cases 2 et 6 de la planche 35 ou Blacksad fume.

JG : Oui, ce sont des pauses dans la lecture qui permettent de développer des actions secondaires. En jouant avec la gestuelle des personnages, je peux mettre à jour leur caractère et les émotions qu'ils traversent.

> C'est donc là, qu'intervient la cigarette ?

JG : Oui, la cigarette est un élément absolument essentiel du cinéma noir. A l'époque, plus les femmes fumaient, plus elles étaient sexy. Ça fait partie des codes du genre.

Ici, c'est une excuse narrative comme une autre pour aider le lecteur à suivre l'action. Ces petites actions secondaires enrichissent le récit et le caractère des



personnages. Elles leur donnent de la vie et les fragilisent, les rendent plus crédibles en tant qu'acteurs du récit.

> Avez-vous volontairement placé l'action dans un lieu indéfini ?

JDC : Oui et non. Au début la ville devait être indéfinie. Mais, au fur et à mesure que l'album prenait forme, elle a été changée en une espèce de New York apocryphe. C'était surtout une manière d'être cohérent avec le graphisme de l'histoire très réaliste qui laisse peu de place à l'improvisation.

JG : En fait, on voulait dès le départ une ville à l'architecture New-yorkaise, plutôt victorienne avec les gratte-ciel à l'ancienne, sans jamais vraiment vouloir lui donner un nom. Cette volonté d'une ville indéfinie était déjà dans le dossier de Blacksad que nous avons présenté aux éditeurs.

JDC : Il est arrivé la même chose pour situer l'histoire dans le temps. Au début ça



n'était pas très clair, mais à la fin nous avons décidé de situer chronologiquement la trame dans les années cinquante. Sincèrement je pense que, dans les deux cas, l'histoire a beaucoup gagné en solidité et en esthétique. C'est une décennie spécialement élégante, mais avec un aspect amusant et "kitsch". Le fond historique de "Guerre Froide", qui dans les tomes suivants va être plus présent, va aussi contribuer à enrichir les trames.

JG : Je suis tout de même tenté pour le tome 2, de mettre des édifices reconnaissables.

En fin de compte, je pense que ne pas préciser son nom était surtout un moyen de ne pas se priver de telle ou telle ambiance.

> C'est vrai qu'avec la scène de l'agression (pages 14 et 15), vous vous permettez une espèce de parenthèse temporelle, justifiée uniquement par la présence du studio. J'avoue qu'il m'a fallu du temps pour apercevoir les caméras.

JG : Oui, j'avoue ! Ce n'est pas la première fois qu'on nous le fait remarquer. Dans cette séquence, il sort des studios. On peut se dire qu'il se promène, qu'il fouine ou qu'il s'est perdu pour finalement sortir par le plateau. Mais la scène n'est pas très claire... On essaye parfois de ne pas avoir à dire ce qu'il se passe mais ce n'est pas

toujours évident et le lecteur peut ne pas nous suivre.



> Blacksad, en dehors d'utiliser un langage presque cinématographique, (narration, plans subjectifs, lumière) fait référence, directement au film noir, par l'usage de thèmes récurrents et de lieux communs liés au genre, tels que le privé style PHILIPPE MARLOWE, avec imperméable, cigarette et bureau.

Pourquoi ne pas avoir choisi comme dans LE FAUCON MALTAIS, d'ouvrir le récit sur le bureau de blacksad ?

JG : En fait, je voulais commencer le récit dans le bureau avec cette phrase : " parfois quand j'entre dans mon bureau ..." mais Juan n'était pas d'accord. Il voulait commencer par la scène du crime. Nous avons finalement opté pour la scène actuelle en présentant directement la



trame et le personnage. C'est à la fois plus classique et plus simple.

> D'autres thèmes sont aussi présents comme la voix off, la cité ou la jungle urbaine, l'ami flic, le bar, le ring de boxe, la vengeance et bien-sûr, la femme fatale qui du coup est vraiment fatale.

JG : Oui, et elle l'est doublement puisqu'elle est à la fois morte et dangereuse. Pour elle comme pour les autres d'ailleurs, j'aime beaucoup ce personnage. Elle a un peu de RITA HAYWORTH dans GILDA, un peu de LAUREN BACALL et de KATHARINE HEPBURN pour leur côté sophistiqué et beaucoup de MARILYN. Elle paraît être un peu simplette tout en étant sexy,



Étude non retenue pour la séquence du flash-back.



troublante, ambitieuse, ayant des aspirations, des ambitions et des inquiétudes. Oui, elle ressemble beaucoup à MARILYN.

> En fait, vous semblez jongler avec les clichés du genre.

Qu'est-ce qui vous a poussés à faire un polar aussi référentiel ?

JDC : J'imagine que je dois ceci à mon grand penchant pour le cinéma noir. Toutes ses ambiances, son iconographie, sa galerie de perdants, de femmes fatales, de gros durs, de boxeurs, de proxénètes, de voleurs à "deux sous", de détectives, de policiers corrompus ont exercé un très fort pouvoir de suggestion sur moi. Lorsque l'on a autant joué avec les réponses tranchantes de BOGART, la sereine séduction de LAUREN BACALL ou l'honnêteté à l'épreuve des balles de GLENN FORD, il est impossible de ne pas utiliser leurs aventures comme modèles. C'est une façon de les perpétuer, de leur donner une nouvelle opportunité de tomber amoureux, de faire valoir leurs idéaux de justice. Bref, de vivre à nouveau. Mais si en plus, nous repassons la liste des éléments que nous avons rencontrés tout au long de la trame de "Quelque part..." nous nous rendrions compte que la majeure partie de ceux-ci sont communs à beaucoup d'autres histoires, policières ou non.

JG : Moi, j'avais surtout, envie d'un retour aux sources en raison d'une certaine lassitude de la surenchère que l'on trouve actuellement dans la littérature, le cinéma et la Bande Dessinée. J'aimais l'idée de retourner à quelque chose d'un peu plus innocent. On ne peut pas dire que dans les années 30, 40 ou 50, tout était merveilleux mais la société était différente, innocente, plus insouciance. Les témoignages, dans la documentation que j'ai recueillie sur le New-York des fifties, nous montrent que c'était une période relativement heureuse et optimiste. La vie n'était pas envahie par le

crime et la violence. Le mot " vandale " dans son sens actuel ne s'utilisait même pas et il n'y avait pas non plus cette surenchère de la cruauté.

On retrouve cette nostalgie sur l'illustration des pages de garde. C'est une illustration, où on voit qu'un type peut encore sourire en regardant des gosses jouer avec des pistolets parce qu'il sait que ce sont des jouets.

> Je comprends mieux ton côté " moins démonstratif " dans la violence. Tu suggères plus que tu ne montres. Le seul moment vraiment violent est dans la scène du flash-back rouge où Natalia se fait tuer. Pour cette case, tu as changé le plan consciemment pour un plan subjectif assez horrible.

JG : Je suis d'accord, je trouve que c'est la scène la plus violente de l'album, et d'autant plus parce qu'on ne la voit pas.

> Malgré cette utilisation constante de clichés et un certain classicisme, la fin se distingue de ces modèles cinématographiques. En effet, après la mort de Statoc, il y a un épilogue assez long et on a l'impression d'une fin presque morale.

JDC : Nous sommes habitués aux histoires de vengeance, mais celles-ci se terminent souvent, une fois l'acte accompli. Je me suis souvent demandé ce qui arrivait après un acte comme celui-ci. Et la meilleure solution était de le demander à nos personnages.

Concrètement pour Blacksad, l'assassinat le transforme. Il ne sera jamais plus le même. À présent, il s'est transformé en assassin. Il a tué un homme de sang-froid.



Étude couleur non retenue.

Mais ceci, loin de calmer sa douleur, l'enfoncé encore plus dans sa piteuse existence.

Avec Smirnov il se passe quelque chose de semblable. Sa condition d' "homme de loi" irréprochable est remise en question, et il commence à se demander s'il a agi correctement.

> Je trouve que la case 2 de la planche 42, traduit assez bien l'état de Blacksad. Il est fatigué et paraît prendre conscience de son geste.

JG : Oui, je voulais que son attitude reflète le remords et la lassitude. Le fait qu'il ait abattu un homme provoque chez lui un lourd sentiment de culpabilité. Quant à la case horizontale, elle fait retomber le calme, après l'acte accompli.

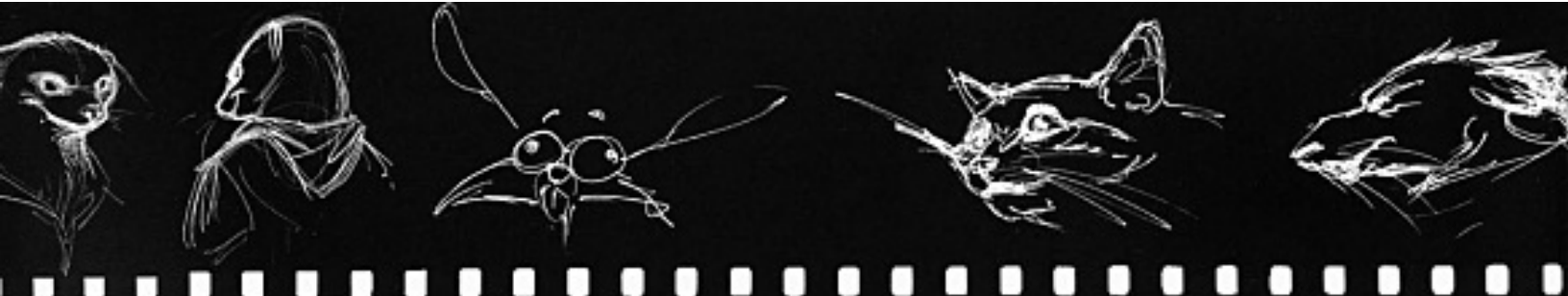
> L'originalité de l'album, est aussi dans le côté un peu moral de l'histoire.

JDC : Cette fin ne prétend pas avoir une morale. Il m'a simplement semblé nécessaire d'aller un peu plus loin pour découvrir si une aventure de ce type pouvait avoir une fin heureuse. Et la réponse est non.

JG : C'est vrai que les personnages n'ayant

Cases crayonnées 1 et 2 de la page 46.





pas la conscience tranquille, la fin ne pouvait pas être heureuse. Mais elle aurait dû être comme l'avait souhaitée Juan : vraiment amère. En fait, j'ai un peu raté le message qu'il voulait faire passer. Sur la dernière planche (que Juan n'avait même pas vue en croquis et ce, jusqu'à la sortie de l'album), j'ai dessiné Smirnov et Blacksad se disant au revoir avec un petit sourire. Il me semblait naturel qu'on comprenne qu'ils n'avaient pas la conscience tranquille. Ils s'en vont, se disent au revoir et échangent un petit sourire.

Et on a reproché à Juan, une fin heureuse alors que ce n'est pas du tout un happy-end. Pour Juan, ils ne devaient même pas échanger de sourire à la fin.

En y repensant, je me dis que dessiner ces visages avec des expressions plus dures, aurait été beaucoup plus dans le ton que Juan voulait donner à l'histoire. Je regrette de l'avoir adouci légèrement.

> La critique a parfois dit que l'histoire était trop linéaire. Qu'en pensez-vous ?

JDC : Je suis d'accord. C'est une trame qui n'est pas très compliquée et qui avance de

façon très linéaire. Mais je ne vois pas ce qu'il y a de mal à ça. Je préfère une histoire comme ça, qui n'a pas d'incohérences et dont la lecture est facile, à un scénario de trame compliquée et tordue dans lequel le lecteur se trouve désorienté en se demandant à chaque case ce qui va se passer. Et puis, je crois que la richesse de l'histoire se trouve dans la construction des personnages et dans les dialogues. Au bout du compte ce sont les personnages qui font que le public s'identifie à eux, qu'il souffre s'ils souffrent et qu'il rit s'ils rient. En ce sens, je suis assez satisfait du résultat. Je dirais même qu'il y a une certaine communion entre le texte et les images. C'est ce qui a donné une trame solide.

JG : Pour ma part, je pense qu'une histoire très classique était nécessaire à la mise en place des personnages et à la présentation d'un univers animalier qui se devait d'être limpide et clair. Si, le récit avait été plus compliqué, cela aurait été de la surenchère.

Quant à l'usage de certains clichés ou de certaines références, je n'y vois pas du réchauffé, mais plutôt une reprise volontaire de quelques thèmes récurrents du genre.

> Sans en dévoiler la trame, quelles seront les orientations du tome 2 ?

JDC : Le thème principal, évitant toute lecture manichéenne, sera le racisme. Un nouveau personnage sera appelé à apparaître périodiquement tout au long de la série et je crois qu'il donnera un contrepoint comique à Blacksad. La trame sera un peu plus emmêlée mais j'espère qu'elle sera aussi claire que celle du premier tome. Nous nous sommes donc vus obligés d'augmenter un peu le nombre de pages car nous ne voulions pas non plus perdre l'aspect cinématographique. Et bien sûr ni les bagarres, ni les coups de feu, ni-même les jolies filles ne manqueront.

JG : En fait ça se passe dans un quartier atteint par la crise, qui ne s'est pas remis de celle des années 30. Il a surmonté la crise de l'industrie durant la guerre mais, après celle-ci a continué de s'effondrer. C'est une trame très polar, beaucoup plus fouillée que le précédent.

> Et quel en sera le titre ?

JG : Arctic-nation...

> Pour finir, comment voyez-vous l'avenir de la série ?

JDC : C'est difficile de prévoir quelle sera la réponse du public. J'espère surtout que, dans le futur, la série continuera à provoquer le même intérêt et les mêmes passions que pour le premier tome. Ce serait une grande satisfaction et une récompense pour le travail et le temps investis.

JG : Pour l'instant, dessiner des animaux me plaît. Peut-être qu'un jour, j'en aurai assez... De toutes façons, il n'y a que les lecteurs qui puissent décider...

> Et, en dehors de Blacksad, avez-vous des projets personnels ?

JG : C'est impossible à envisager pour l'instant. Blacksad nous prend tout notre temps...

Propos recueillis par Vincent Lamassonne.



Plâtre original de
Christophe Charbonnel.

GUARNIDO

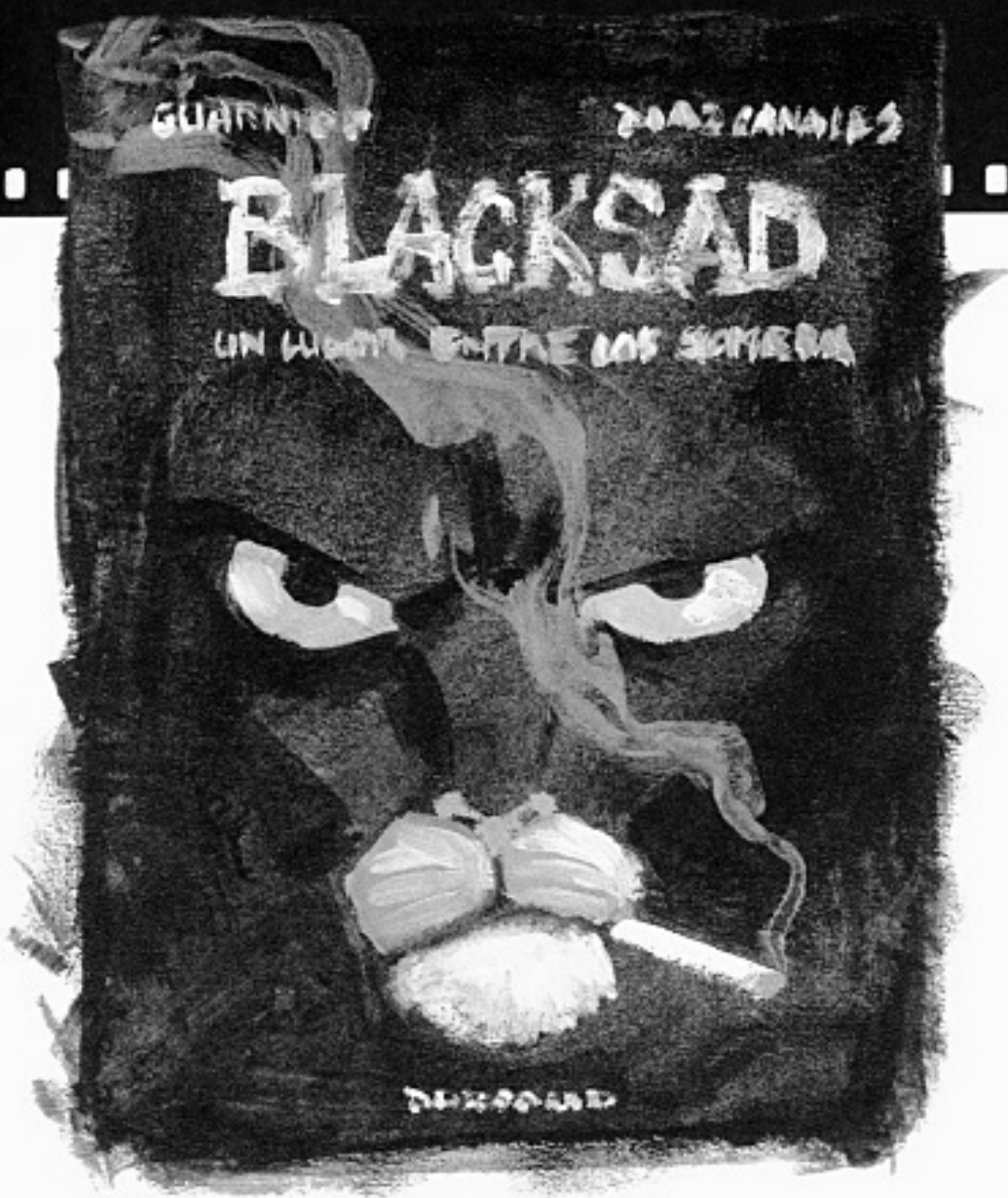
DÍAZ CANALES

BLACKSAD

QUELQUE PART ENTRE LES OMBRES



DARCAUD



IL FA DES AUTRES QU'ON A L'IMPRESSION DU MAL À L'ÉCHÉLON DU PÊCHÉ-SCANDALE, TOUTES LES CHÈSES SONT EN MOUVEMENT, LE CARNAGE, UN AMÉRICAIN AMOUREUX...

...NOUS ATTENDONS UN PEU DE VIE.



OUI, J'AI
VOUS DE
CHASSE ?

ABSOLUMENT
RIEN, PAS D'ARMES,
PAS DE MOULE, PAS DE SUSPECT.



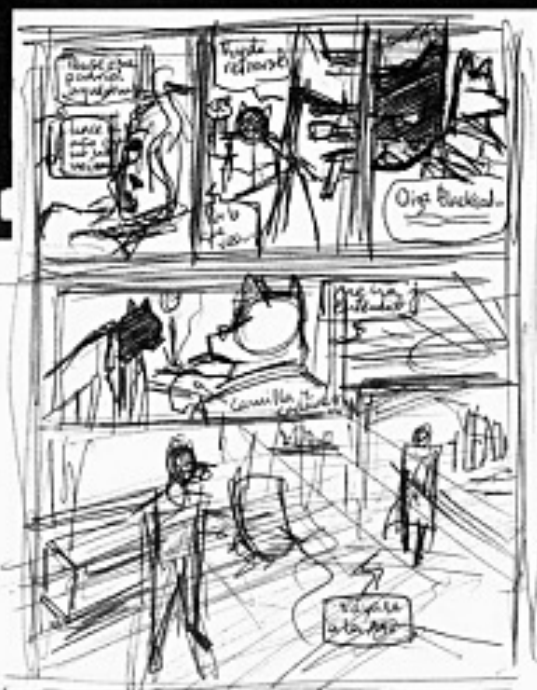
CONTRAIREMENT AU STORY-BOARD, J'AI OPTÉ POUR UNE MISE EN PAGE HORIZONTALE DE LA PLANCHE. LA CASE HORIZONTALE, EN PLUS D'UNE SIGNIFICATION RÉFÉRENTIELLE CINÉMATOGRAPHIQUE ÉVIDENTE, CRÉE UNE PAUSE DANS LA LECTURE QUI PERMET DE BIEN PRÉSENTER UN PERSONNAGE PRESQUE L'ON S'ARRÊTE SUR LUI.

NOUS AVONS LONGTEMPS HÉSITÉ SUR LE CONTENU DE LA PREMIÈRE PLANCHE, EN RAISON D'UN LÉGER DÉSACCORD. JE VOULAIS QUE L'HISTOIRE COMMENCE DANS LE BUREAU DE BLACKSAD, AVEC CETTE PHRASE :

* PARFOIS, QUAND J'ENTRE DANS MON BUREAU... *

ET JUAN VOULAIT QUE L'ON COMMENCE LE RÉCIT PAR LA DÉCOUVERTE DU MEURTRE. J'AI FINALEMENT CÉDÉ ET LA SECONDE PLANCHE (LA DÉCOUVERTE DU CORPS) EST DEVENUE LA PLANCHE 1.

PAR LA SUITE, ÇA M'A POSÉ PAS MAL DE PROBLÈMES D'AMÉNAGEMENTS NARRATIFS DE LA MISE EN PAGE.



IL EST DIFFICILE DE RÉAUSER DES MAQUETTES COULEUR POUR TOUTES LES CASES, JE SÉLECTIONNE DONC LE CADRE OÙ LA LUMIÈRE VA ÊTRE DÉTERMINANTE POUR LES AMBIANCES COLORÉES DE LA SCÈNE AINSI QUE LE PLUS LARGE COMPORTANT LE PLUS DE DÉTAILS.





DESTIN, QUAND J'ÉTOIS DANS MON BUREAU, J'AI L'IMPRESSION DE MARCHER PARMI DES RUINES D'UNE ANCIENNE CIVILISATION MORTUE À CAUSE DU DÉSORDRE AU RÉGNE. AINSI, TOUT CE QUE CERTAINEMENT OU EN FAIT LES HISTOIRES DE L'ÈRE CIVILISÉE QUE J'ÉTAIS ANTERIEUR.



AVEC TOUT CE QUE TAQUÉ PARMI DU BORD... UN PAYS, QUI NE RENDAIT LE REGARD VERS LA PREMIÈRE PAGE DU JOURNAL...



UNE ÉTOILE.



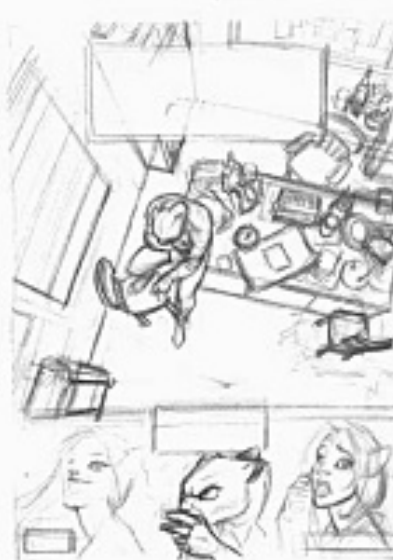
JE NE RETRouve LA Lueur D'UN ACTE, CHEZ ELLE, LE JOUR, OU JE L'AI RENCONTRÉE. SON VISAGE, RIEN AU CONTRAIRE, ÉTAIT ASSEZ PÂLE.



LA PÂLEUR DE LA PEUR.



FAMOUS THE
NATALIA ISFORD
MURDERED AT HOPE



LA PHOTO DE NATALIA DANS LE JOURNAL EST UN DESSIN EN NOIR ET BLANC QUE J'AI SCANNÉ ET SUR LEQUEL J'AI APPLIQUÉ UN LÉGER JUS VERT. PEU APRÈS, JE ME SUIS RENDU COMPTE QUE LE MENTON DE NATALIA ÉTAIT VRAIMENT TROP LONG. JE L'AI DONC RETOUCHÉ DIRECTEMENT AU CRAYON SUR L'IMPRESSION.





JOHN AZABR



UN DÉTAIL AMUSANT, DANS LA DERNIÈRE CASE DU STORY-BOARD, JE TROUVAIS QUE LE DESSIN ACCIDENTEL DE BLACKSAD AVAIT DES AIRS DU PREMIER MINISTRE ESPAGNOL "J.M. AZNAR". À VOUS DE VOIR...



POUR CETTE SCÈNE DU FLASHBACK, NOUS VOULIONS FAIRE UNE TRANSITION ENTRE LA PALETTE DE GRIS DE L'ALBUM ET CES TROIS PLANCHES PLUS COLORÉES.







LE FLASHBACK ORIGINEL COMPORTAIT 2 PAGES
MAIS LA DISPOSITION DES PLANCHES DU RESTE
DE L'ALBUM NE L'ARRANGEAIT PAS DU TOUT CAR
LA SCÈNE DU DÉNOUEMENT EN APPARAÎSSANT
SUR LA PAGE DE DROITE, MODIFIAIT CONSIDÉRABLEMENT
L'IMPACT NARRATIF DE LA MORT DE STATOC.



NOUS AVONS DONC DÉCIDÉ D'AJOUTER UNE PLANCHE À CETTE
SCÈNE DE FLASHBACK EN DÉVELOPPANT DIFFÉRENTIELLEMENT LA
PREMIÈRE SCÈNE DE DANSE QUE JE TROUVAIS PLUTÔT RATÉE.
J'AI ALORS OBTENU D'UNE AMIE, UN LIVRE SUR LA DANSE AVEC
DE NOMBREUSES PHOTOS DE "MARGOT FONTEIN" QUI M'ONT
FORTEMENT INSPIRÉ. CETTE PAGE APORTE BEAUCOUP AU
CARACTÈRE DE NATALIA. DANS LA CASE DU HAUT, ELLE APPARAÎT
AVEC UNE VULNÉRABILITÉ TRÈS PROCHE DE CELLE DE MARIJN.





DANS LE STORY BOARD, ON APERÇEVAIT LE REFLET DE BLACKSAD (CASE 4), IL DISPARAIT LORS DE LA VERSION CRAYONNÉE MAIS RÉAPPARAÎT PRESQUE IMPERCEPTIBLEMENT DANS LA PLANCHE FINALE.



J'AI FAIT BEAUCOUP D'ESQUISSES POUR CETTE CASE, CAR L'ATTITUDE DE BLACKSAD ÉTAIT IMPORTANTE. IL EST INTÉRIEUREMENT BRISÉ, IL ÉPROUVE UN MÉLANGE DE TRISTESSE ET DE RAGE.





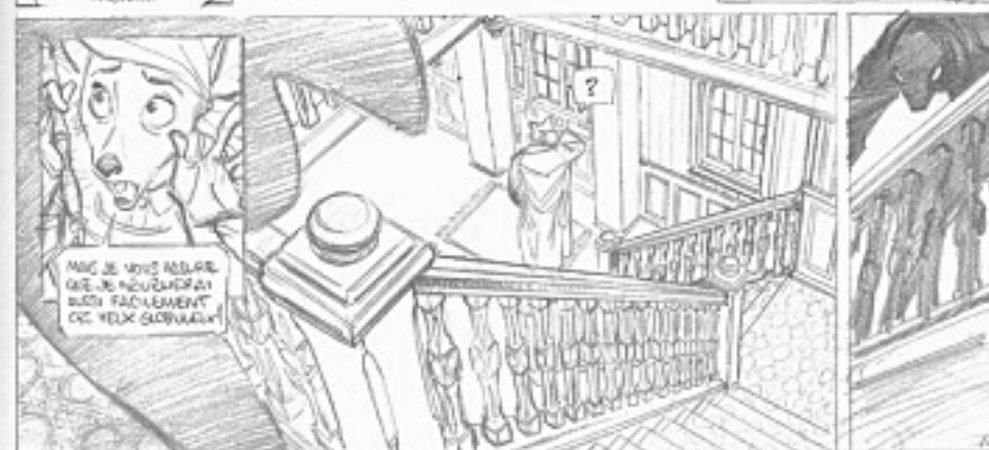
CES DEUX PLANCHES DE MÊME QUE LES PLANCHES 1, 2 ET 7 SONT LES PREMIÈRES QUE J'AI DESSINÉES. DANS CELLES-CI, BLACKSAD EST DIFFÉRENT, PLUS RONDOUILARD, PLUS PROCHE DES PREMIÈRES ESQUISSES, IL A LES TRAITS MOINS CARRÉS, ÉTANT DONNÉ QU'ON NE LE VOIT PAS TRÈS CLAIREMENT, CELA N'EST PAS GÉNANT MAIS SI L'ON REGARDE AVEC PLUS D'ATTENTION ...





LE CYPHER-CLUB EST UNE RÉFÉRENCE DIRECTE AU PERSONNAGE DE "LOUIS CYPHER", DANS ANGEL HEART D'ALAN PARKER.





Sketches des personnages
dans un décor...



DÈS LA LECTURE DU PREMIER SCÉNARIO, LA
SCÈNE M'A SUGGÉRÉ CE DESSIN TRÈS
CARTON QUE J'AI REPRIS TEL QUEL SUR LA
PLAQUE FINALE (CASE 4).
LE FOND BLANC RENFORCE L'EFFET
COMIQUE ET LÉGER DE LA SCÈNE.

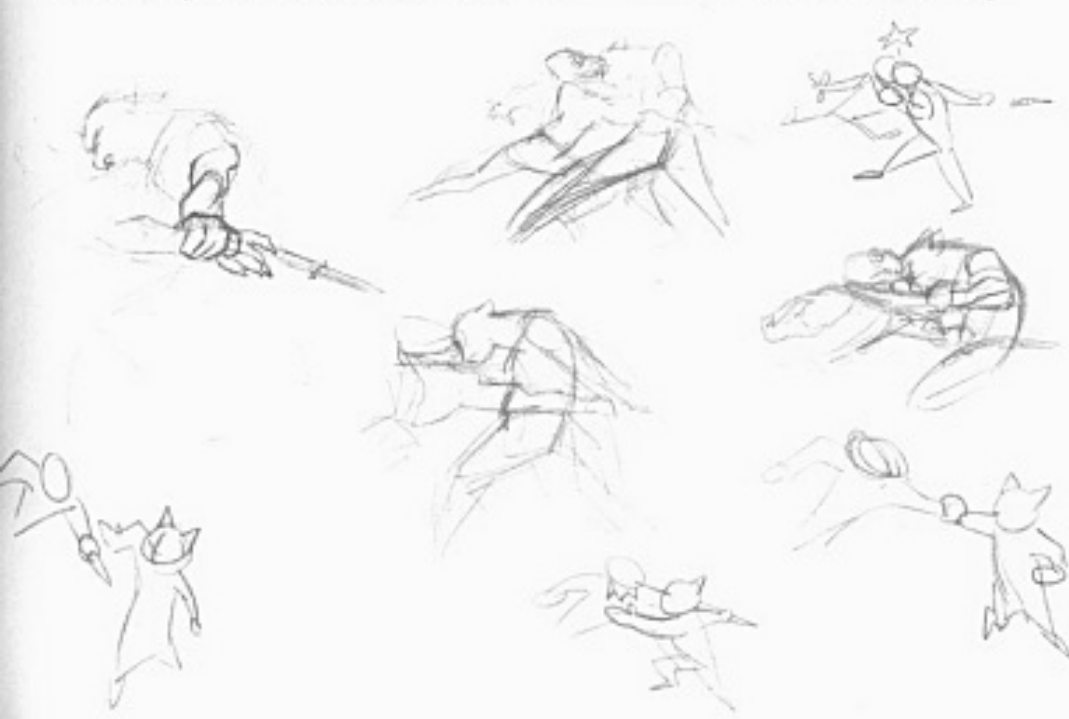
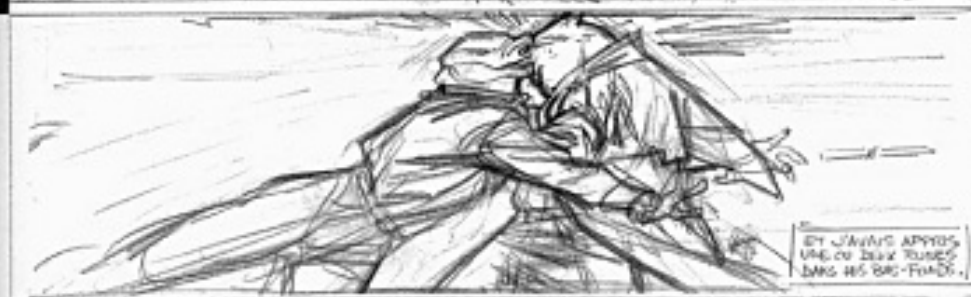
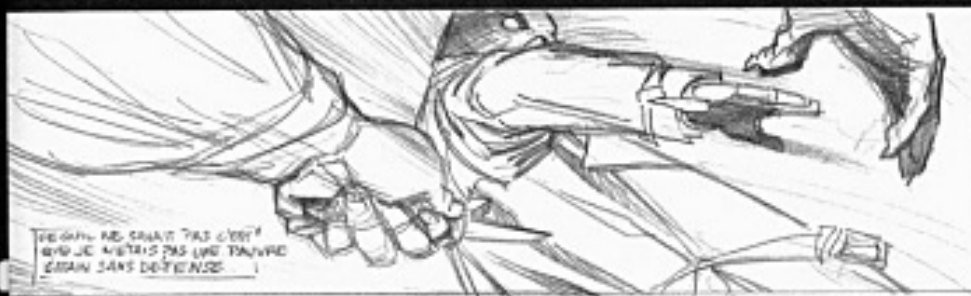


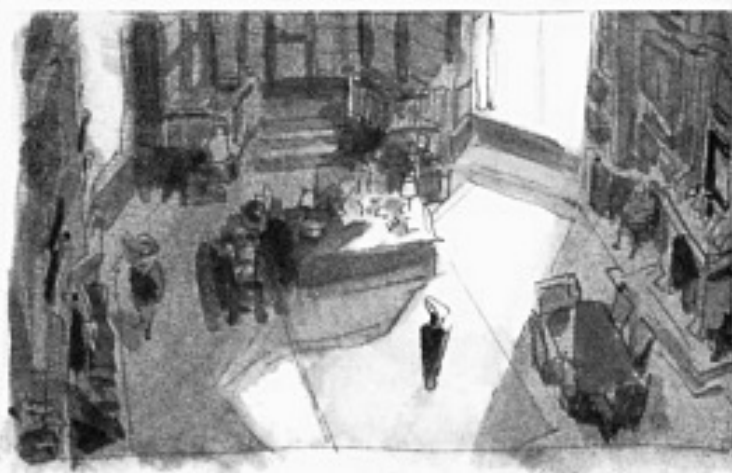
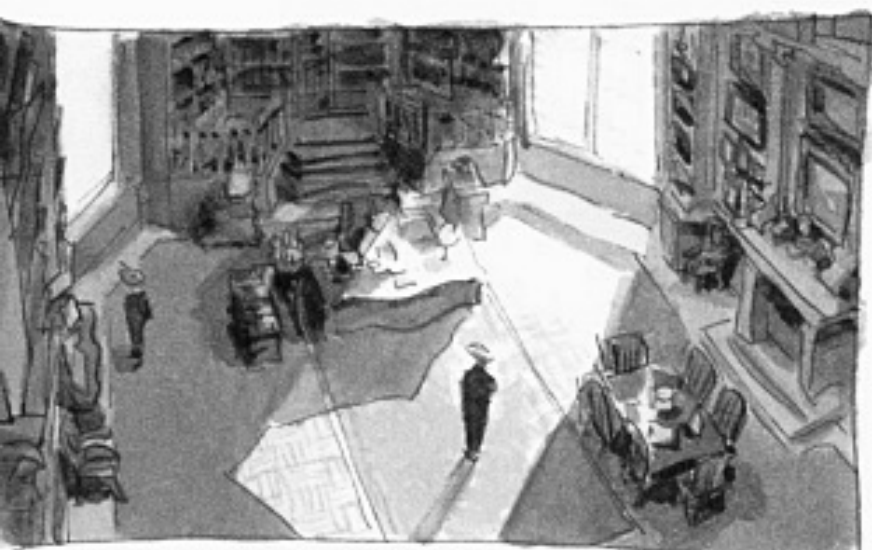
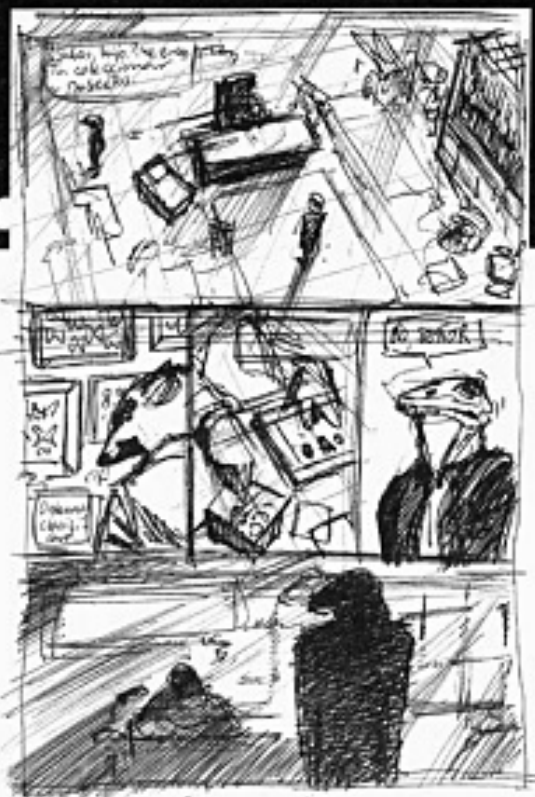




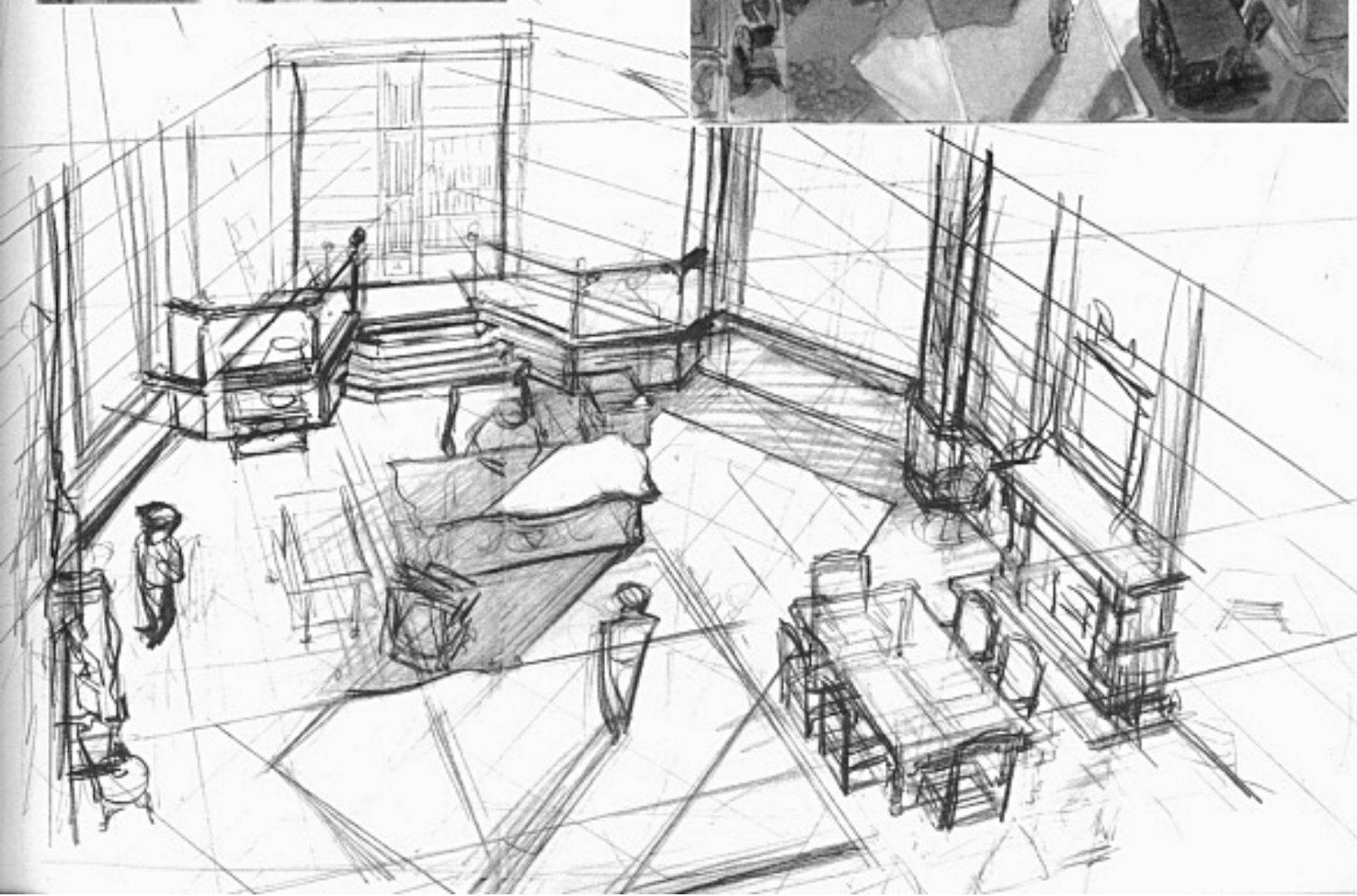
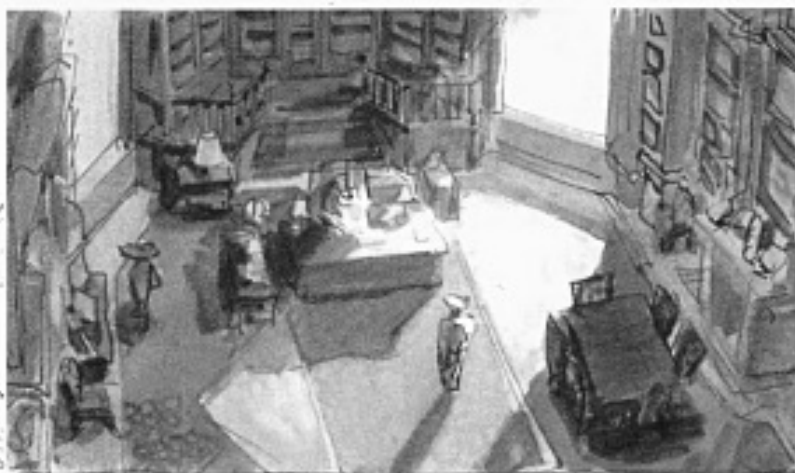
CES DEUX PLANCHES ME GÊNENT UN PEU, POUR DES RAISONS DE TEMPS, J'AI ÉTÉ OBLIGÉ DE PEINDRE UN BROUILLARD À LA GOUACHE ET NON À L'AQUARELLE. MAIS, PERSONNELLEMENT, JE N'AIME PAS MIXER LES TECHNIQUES. C'EST SÛREMENT MON CÔTÉ PURISTE UN PEU RIDICULE...







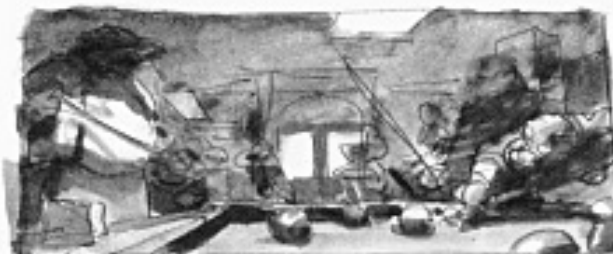
NOUS VOULONS POUR CE DÉCOR VICTORIEN QUE LA LUMIÈRE CRÉE UNE AMBIANCE CHAUDE ET CHÂLEUREUSE EN TOTAL OPPOSITION AVEC LA TENSION DE LA SCÈNE. LA DIFFICULTÉ ÉTAIT D'AVOIR UNE PALETTE DE ROUGE QUI RESPECTE LE TON GÉNÉRAL DE L'ALBUM TOUT EN REPRODUISANT L'AMBIANCE QUE L'ON AVAIT EN TÊTE. APRÈS PLUSIEURS MAQUETTES COLORIÉES DE LA CASE, J'AI FINALEMENT COMPRIS QUE C'ÉTAIT LES OMBRES VERTES QUI MAINTENAIENT LE MEUX LA PALETTE DE GRIS COLORÉS DANS CETTE PLAQUE.





AU DÉPART, LE PERSONNAGE DE " HANGO " QUI PAR AILLEURS N'EST PAS UNE FOINE COMME CERTAINS VECTEURS ONT PU LE PENSER MAIS UNE HANGOÛSTE, DISAIT QUELQUES MOTS. NOUS AVONS PENSÉ, AUX VUES DE SES RÉPULQUES BANALES ET UNITÉES, LE RENDRE MIST AFIN QU'IL SOIT PLUS INTRIGANT ET QU'IL PRENNE UN PEU PLUS DE CONSISTANCE.







LE PERSONNAGE DE L'IGUANE A NÉCESSITÉ DE
NOMBREUSES RECHERCHES GRAPHIQUES. J'AI
D'ABORD EFFECTUÉ DES CROQUIS D'APRÈS
PHOTOS, PUIS AU 200, D'APRÈS NATURE. LA
PHOTO, MÊME SI ELLE EST LATUE N'EST QU'UNE
IMAGE EN DEUX DIMENSIONS, ALORS QUE LE
DESSIN D'APRÈS NATURE RÉVÈLE CERTAINS
DÉTAILS ET PERMET UNE MEILLEURE
COMPRÉHENSION DU VOLUME.





CETTE SECONDE SCÈNE DE BAR ÉTAIT PRÉVUE DANS LES PREMIÈRES VERSIONS DU SCÉNARIO, MAIS CELA NE GÊNANT DE JUXTAPOSER, CÔTÉ À CÔTÉ, DEUX SCÈNES AUX DÉCORS SIMILAIRES. AU FINAL, ELLE FONCTIONNE TRÈS BIEN D'UN POINT DE VUE NARRATIF.



IL M'A FALLU TRAVAILLER, UNE PALETTE PLUS COUVERTE, POUR OBTENIR UNE AMBIANCE VRAIMENT DIFFÉRENTE. MAIS J'AI ÉTÉ DÉÇU PAR L'IMPRESSIION QUI A RENDU MES ORIGINALS PLUS GRIS QU'ILS NE L'ÉTAIENT.





L'AMBIANCE DE CETTE SCÈNE ME PLAISAIT BIEN, J'AI DONC DESSINÉ UN TRIPTYQUE POUR LA LIBRAIRIE "FOUR MAGAS" QUI FONCTIONNAIT COMME UN PRÉLUDE À CES DEUX PAGES.





JE DOIS CETTE TÂCHE DE COULEUR À LA GENTILLESSE DE 'GUARNIDO JUNIOR'. QUELQU'UN A DONNÉ CETTE PLANCHE CRAYONNÉE À MON FILS, PENSANT SÛREMENT QUE C'ÉTAIT UNE PHOTOCOPIE (J'EN UTILISE BEAUCOUP), POUR QU'IL EN FASSE UN COLORIAGE. D'OÙ UNE DOUBLE SIGNATURE FAUSSE.





DANS LE SCÉNARIO, LA PHRASE :
 "J'ÉTAIS DAVNÉ, MOI AUSSI" ÉTAIT
 RATTACHÉE À CELLE DE LA PAGE 23,
 "QUEL PÉCHÉ AVAIT-IL COMIS.."
 COUPER LE TEXTE INITIAL EN DEUX
 ME PERMETTANT D'OBTENIR UN
 CERTAIN EFFET DE SUSPENS, UNE
 FOIS LA PAGE TOURNÉE.
 LA SIGNIFICATION DES MOTS ÉTAIT
 ALORS LÉE À L'IMAGE DE CETTE
 MORT STATUÉE QUI PLANAIT AU-
 DESSUS DE LUI. D'AILLEURS, LE
 VISAGE DE LA MORT EST DANS
 L'OMBRE ET ON NE SAIT PAS SI
 C'EST CELUI D'UN HUMAIN OU D'UN
 CHAT.



DANS LE PREMIER PLAN (SUBJECTIF) DE
CETTE PLANCHE LA COMPOSITION AVEC
L'ANGE DÉCHU EST TRÈS TORDUE.
APRÈS PLUSIEURS ESSAIS ET PLUSQUE
C'ÉTAIT INUTILE D'ESSAYER DE FAIRE
PLUS BEAU J'AI DÉSSINÉ PLUS OU
MOINS DE MÉMOIRE L'ANGE DÉCHU DU
PARC DU "RETRO", À MADRID (UNE
SCULPTURE INCROYABLE DE RICARDO
BEUTLER), PEUT-ÊTRE LE SEUL MONUMENT
DU MONDE CHRÉTIEN SUR LE DIABLE.
JUAN ET MOI AVIONS UN PROJET SUR LE
THÈME DE L'ANGE DÉCHU, LE PLACÉ ICI,
ÉTAIT UN CUN D'OEIL ENTRE NOUS.



• Travaillé à l'ajout d'un costume !



DANS LA CINQUIÈME CASE, J'AVAIS D'ABORD OPTÉ POUR UN PLAN RAPPROCHÉ DE LA MAIN DE SHERNOV. LE GESTE N'ÉTAIT PAS TRÈS CLAIR, J'AI FINALEMENT CHOISI UN PLAN AMÉRICAIN OÙ SHERNOV REGARDE LA CELLULE EN FAISANT UN GESTE DE LA MAIN AU GARDIEN. LE FAIT QU'IL NE REGARDE PAS SA PROPRE MAIN TRADUIT BIEN LA NONCHALANCE DE SON GESTE.

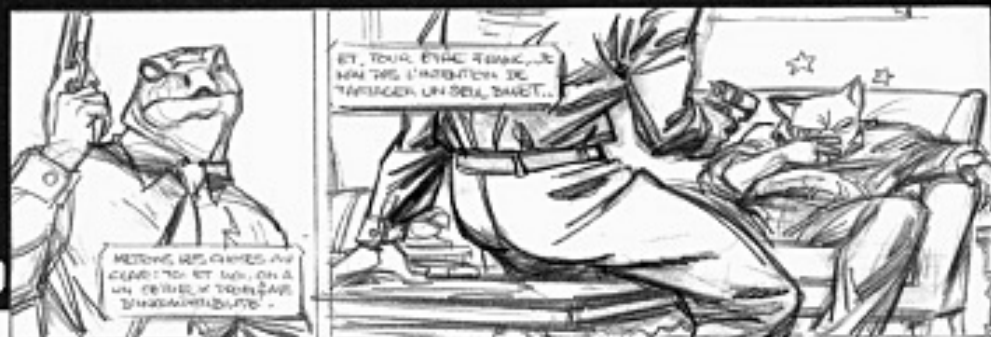


SI LE RESPECT DES AXES FACILITE LA LECTURE, CE N'EST PAS FORCÉMENT UNE
NÉCESSITÉ EN BD. AU DÉPART, BLACKBAD EST À DROITE, PUIS DANS LA
QUATRIÈME CASE, UN PLAN SUR LES MAINS RAPPROCHE LES 2 PERSONNAGES.
CETTE PETITE INFLEXION NARRATIVE, PERMET DE BASCULER LA CAMÉRA À LA FOIS
AU DESSUS ET LÉGÈREMENT DE CÔTÉ DES ÉPAULES DE SMIRNOV. BLACKBAD
PASSE ALORS À GAUCHE JUSQU'À LA FIN DE LA SÉQUENCE.

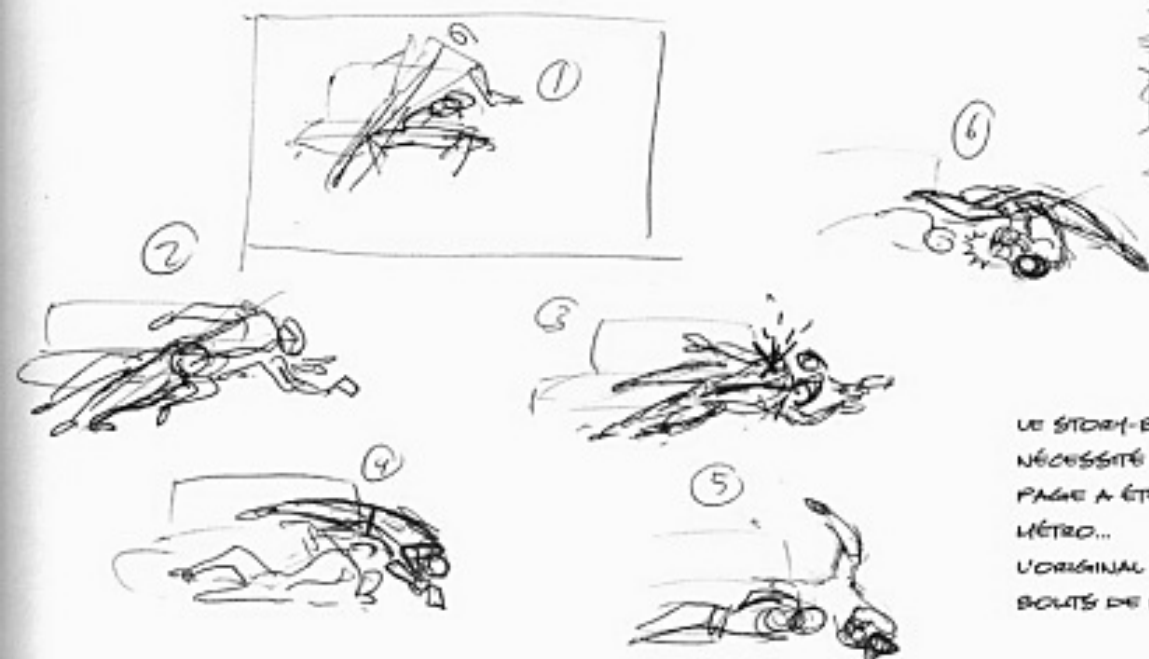


AVEC JUAN, NOUS AVONS LONGUEMENT DISCUTÉ POUR SAVOIR OÙ VIVAIT
BLACKBARD. SON APPARTEMENT EST DEVENU EN FIN DE COMPTE CELUI D'UN
CÉLIBATAIRE BANAL ASSEZ CULTIVÉ. IL LIT BEAUCOUP DE JOURNAUX, POSSÈDE
DE NOMBREUX LIVRES ET AIME LA PEINTURE, PARTICULIÈREMENT CELLE DE
LAITREC (LES OBSERVATEURS COMPRENDENT).
SON MOBILIER DEVAIT REFLECTER SON CARACTÈRE MODERNE : C'EST UN HOMME
DE SON TEMPS.

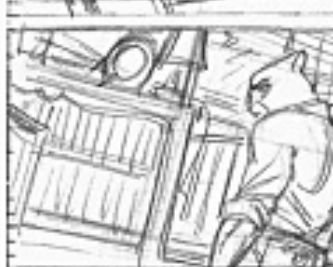
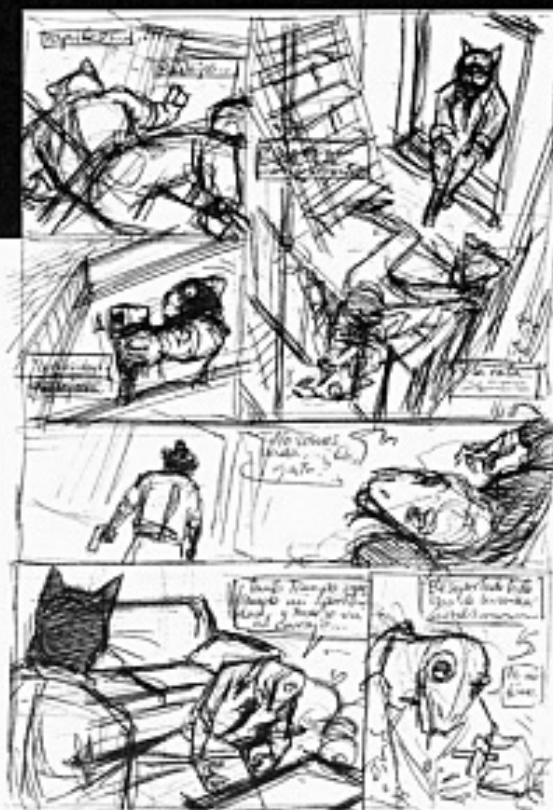




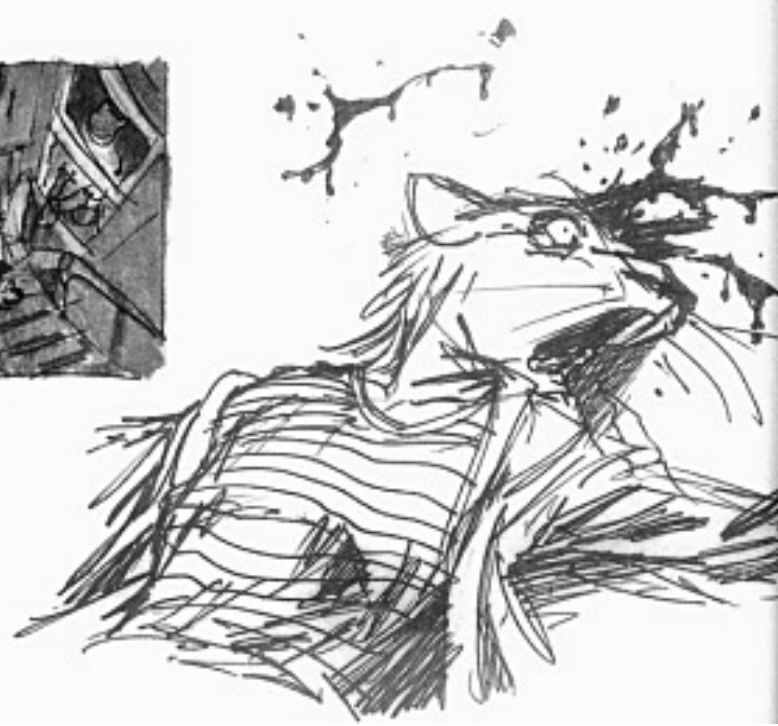
POUR LA CASE 5, J'ÉTAIS PARTI SUR LE PLAN DE PROFIL, MAIS LE CHOIX ACTUEL EST PLUS INTÉRESSANT. OUTRE UNE VARIÉTÉ DE COMPOSITION PAR RAPPORT À LA CASE 3, CE PLAN ACCENTUE LE VOLUME DE LA MÂCHOIRE DU VÉGAN ET LUI CONFÈRE UN AIR SIBARITE ET MENAÇANT.



LE STORY-BOARD DE CETTE PLANCHE QUI A
NÉCESSITÉ BEAUCOUP D'ESSAIS DE MISE EN
PAGE A ÉTÉ ENTièrement RÉALISÉE DANS LE
MÉTRO...
L'ORIGINAL EST UN VÉRITABLE COLLAGE DE PETITS
BOULES DE PAPIER.



LA DEUXIÈME CASE DU STORY-BOARD PRÉSENTE UN BLACKSAD DANS UNE POSE TRÈS "BRUCE WILLIS". EN FAIT, LE TEXTE ÉTAIT TRÈS DIFFÉRENT. IL PARLAIT DE RÉFLEXES, DE RAPIDITÉ, ET DE LA CURIOSITÉ DES CHATS. MAIS LA SIMILITUDE AVEC LE DIALOGUE PRÉCÉDENT : "LA CURIOSITÉ TUE LE CHAT...", NOUS A OBLIGÉ À MODIFIER LE TEXTE INITIAL POUR L'ACTUEL QUE JE TROUVE BIEN MEILLEUR.





DANS LE STORY BOARD, LA SECONDE CASE ÉTAIT VRAIMENT TROP MAUVAISE. JE L'AI DONC ENTièrement RECOMPOSÉE.

JE ME RÉSERVE TOUJOURS LA PHASE DU DÉCOUPAGE, LA RECHERCHE DE PLANS, DE COMPOSITIONS OU DE SOLUTIONS NARRATIVES EST CE QUE JE PRÉFÈRE DANS LA BD. D'ABORD, ON EST UN PEU PERDU, ON TÂTONNE, ON FAIT QUELQUES CROQUIS. PLUS Soudain, UNE IDÉE PREND FORME ET ON ÉPROUVE UNE ÉNORME SATISFACTION DE L'AVOIR TROUVÉ.

C'EST L'UN DES ASPECTS LES PLUS GRATIFIANTS ET COMBLANTS DU TRAVAIL DE DESSINATEUR.





ICI, NATASHA PORTE UN DÉSHABILLÉ QUI NE DÉCOUVRE PAS SA POITRINE, CE QUI J'EN SUIS SÛR À LA VUE DE LA PREMIÈRE PLANCHE N'A PAS MANQUÉ DE VOUS ÉTONNER LA VICTIME ? À LE SEIN GAUCHE SORTI COMME SI STATOC AVAIT PU LA TOUCHER JUSTE APRÈS L'AVOIR TUÉE. AINSI, IL REBUTE DÉFINITIVEMENT LE LECTEUR.



DU MÊME SANS FROID IL A DESCENDU PERSONNELLEMENT SA MATRE-
SSE. IL N'A GUÈRE TREMBLÉ POUR LUI FAIRE SAUTER LA CERVEILLE.

ET C'EST QUE
IVO STATOC
EST ANIMÉ
PAR UN
VÉRITABLE
DÉSIR...

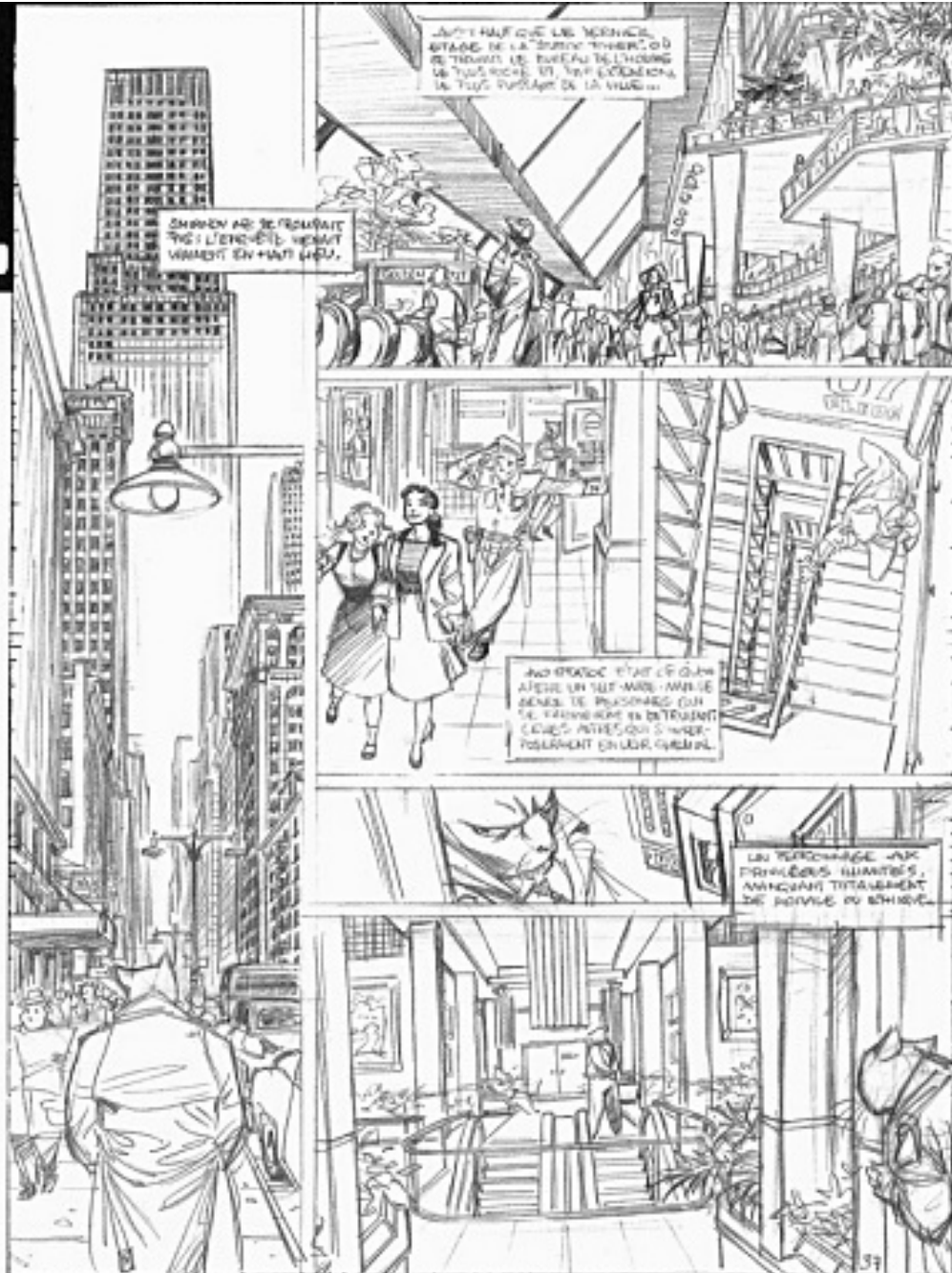
...UNE FOIS
C'EST NOT
TOUJOURS
ÊTRE UN
PÉDÉRA...
TOUT
COURT...

IVO STATOC.



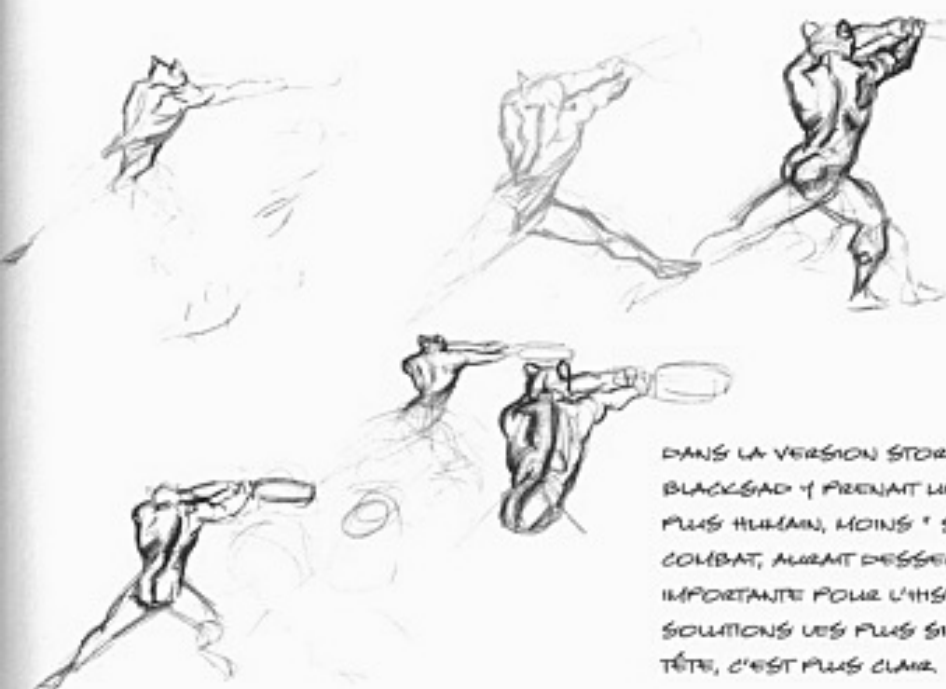
L'INTENTION DE CETTE PLANCHE, ÉTAIT DE DONNER AU LECTEUR, UNE SENSATION DÉRANGÉANTE CAUCHEMARDESQUE, DE VERTIGE... J'AI CHOISI DE PLACER LE POINT DE FUITE TRÈS HAUT DANS LA COMPOSITION CE QUI, DANS UNE VUE PLONGEANTE COMME CELLE-CI EST LE CONTRAIRE DU NATUREL. CELA DONNE, L'IMPRESSION AU SPECTATEUR DE REGARDER VERS LE HAUT, DE VOIR DES MEUBLES COUÉS AU PLAFOND. MAIS BLACKSAD, TROP PRÈS DU NIVEAU DU POINT DE FUITE, PARAÎSSAIT À SON TOUR NATUREL, PRESQUE APAISÉ. L'EFFORT POUR DÉRANGER LE LECTEUR DEVENAIT STÉRILE. L'EFFET PROFILÉ DE LA PARTIE DE LA PLANCHE AVEC LES MEUBLES, MOINS IMPORTANT, MAIS DÉJÀ RENVERSÉ, AURAIT À LA LONGUE, EU BESOIN D'UNE LECTURE PLUS CLAIR.

APRÈS UNE DISCUSSION AVEC UN AMI (VINCENT MASSÉ), UN LAJOUT-MAN EXPÉRIMENTÉ, NOUS AVONS TOUT SIMPLEMENT DÉCIDÉ DE RETOURNER LA PAGE. DE CE FAIT, LE MOBILIER SITUÉ EN HAUT DE L'IMAGE DEVENAIT PLUS USUEL, ET L'IMPRESSION DE VERTIGE QUE L'ON AVAIT AUPARAVANT SUR LES MEUBLES S'ÉTAIT DÉPLACÉ VERS LA TÊTE DE BLACKSAD. L'IMAGE EST AINSI BIEN PLUS RÉUSSIE ET EN INTERACTION AVEC LE TEXTE.

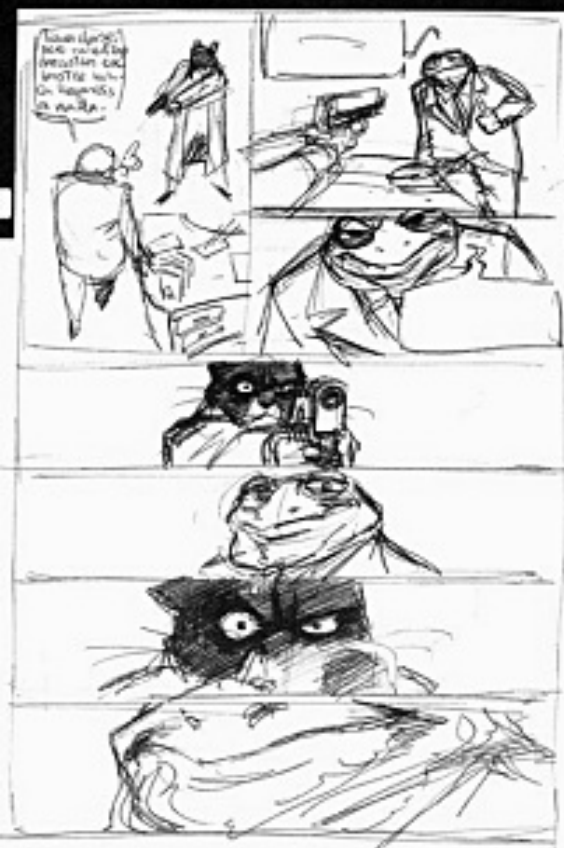


SI LE TEXTE DE LA PREMIÈRE CASE ILLUSTRE PARFAITEMENT VILAGE ET VICE-VERSA, ON S'EST AMUSÉ À LE PLACER TOUT EN HAUT DE LA CASE, HISTOIRE D'EN RAJOUTER UNE COUCHE. DE TOUTE FAÇON, LE PLACER PLUS BAS AURAIT ÉTÉ MALADROIT DE MA PART, LE TEXTE EN HAUT CRÉANT UN LIEN NARRATIF VISUEL AVEC LA CASE SUIVANTE.





DANS LA VERSION STORY-BOARD, CETTE SCÈNE COMPORTAIT 2 PLANCHES. BLACKSAD Y PRENAIT UN COUP, CE QUI DONNAIT À CETTE SÉQUENCE UN ASPECT PLUS HUMAIN, MOINS "SUPER HÉROS". MAIS UTILISER 2 PAGES POUR CE COMBAT, AURAIT DESSERVI LA SCÈNE SUIVANTE QUI ÉTAIT AUTREMENT PLUS IMPORTANTE POUR L'HISTOIRE. J'AI MAINTENANT TENDANCE À APPRÉCIER LES SOLUTIONS LES PLUS SIMPLES ET LES PLUS DIRECTES. ON SE PREND MOINS LA TÊTE, C'EST PLUS CLAIR.



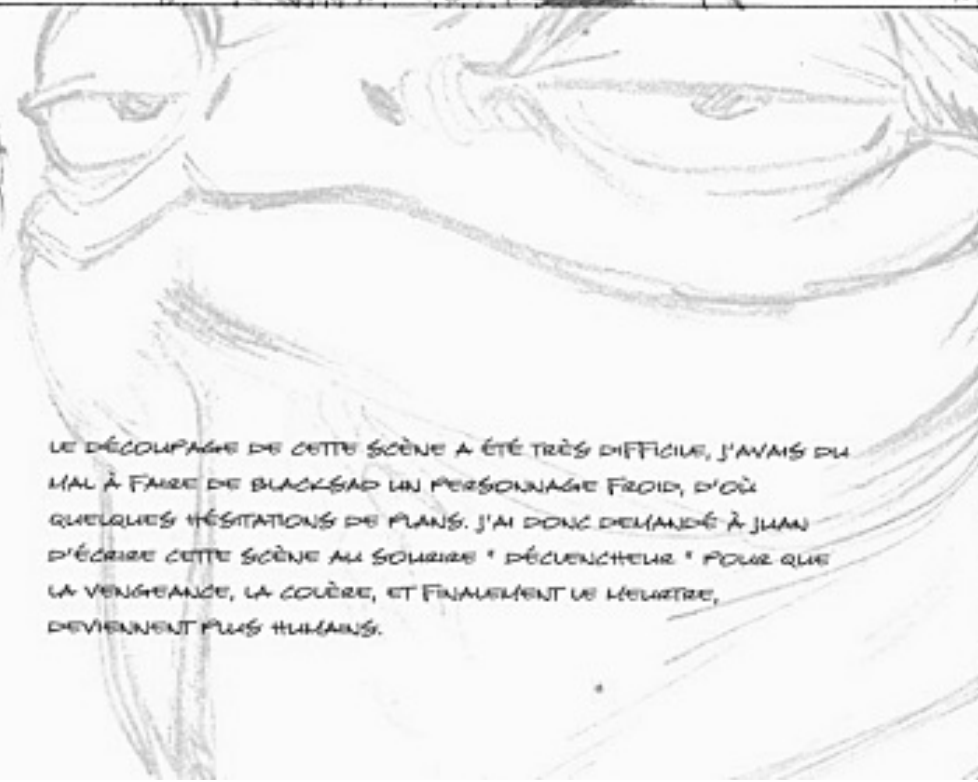
TU AS DE LA CLASSE, MAIS TANT QUE TU TRAÎNERAS CE GOST, TU N'ARRIVERAS NULLE PART.



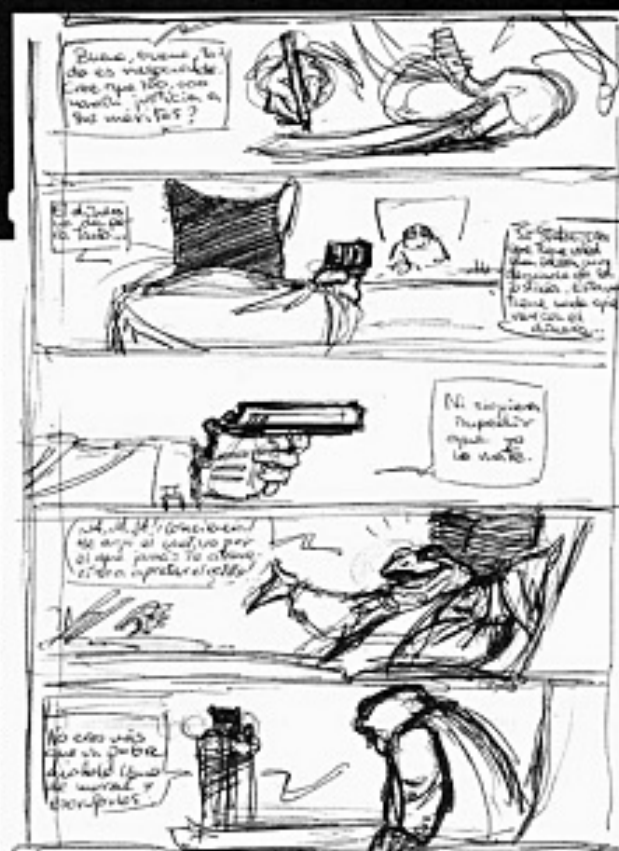
IL ME MANQUE LE PLUS MODERNE, JE CHÉTISSAIS ARRIVER AU SOMMET À UN TYPE COMME AÇI.



LE SANG FROID.



LE DÉCOUPAGE DE CETTE SCÈNE A ÉTÉ TRÈS DIFFICILE, J'AVAIS DU MAL À FAIRE DE BLACKSAD UN PERSONNAGE FROID, D'OÙ QUELQUES HÉSITATIONS DE PLANS. J'AI DONC DEMANDÉ À JUAN D'ÉCRIRE CETTE SCÈNE AU SUIVRE * DÉCLENCHÉUR * POUR QUE LA VENGEANCE, LA COLÈRE, ET ÉVENTUELLEMENT LE MEURTRE, DEVIENNENT PLUS HUMAINS.

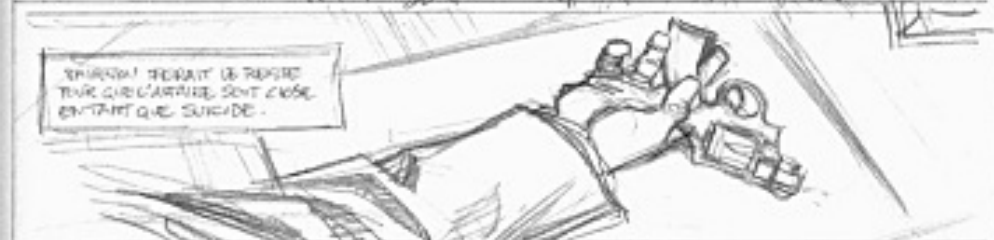


CETTE PLANCHE EST CONSTRUITE COMME UN SEUL
MOUVEMENT CONTINU DE CAMERA. ON A D'ABORD UN PLAN
SERRE SUR STATOG, ENSUITE UN ZOOM ARRIERE
JUSQU'AUX EPAULES DE BLACKBAG, PUIS LA CAMERA
TOURNE AUTOUR DE LUI (PROFIL DU BRAS), S'APPROCHE
DE STATOG, ET ENFIN SE PLACE DERRIERE LUI.





DANS LA VERSION FINALE DE CETTE PAGE, J'AI RAJOUTÉ LE PLAN DU COMMISSARIAT QUI DU COUP EST SANS DOUTE LA CASE PRÉFÉRÉE DE L'AUBUI. OUTRE LA PALETTE UTILISÉE ET LA COMPOSITION, CE SONT SURTOUT LES PETITES HISTOIRES DÉVELOPPÉES ICI ET LÀ, QUI M'ONT LE PLUS AMUSÉ.



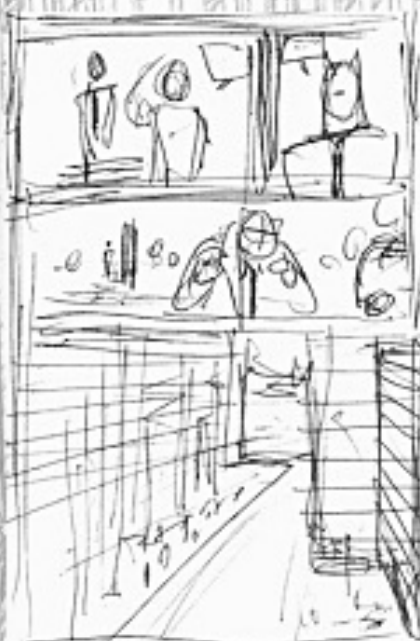
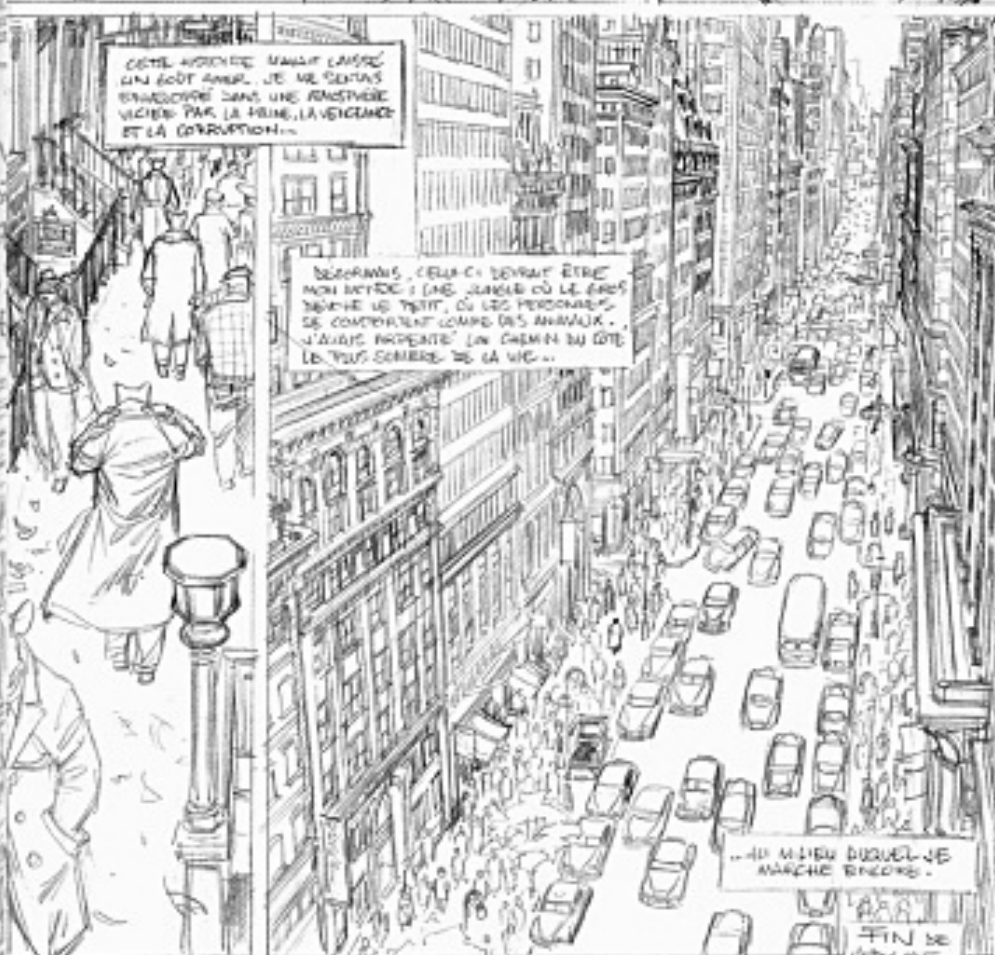
J'AI REDÉCOUPÉ CETTE SÉQUENCE DE MANIÈRE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE PAR RAPPORT AU STORY-BOARD. ICI LA DÉTONATION EST ÉLIPSÉE ET L'ACTE N'EST PAS MONTRE. LE RÉSULTAT N'EN EST D'AILLEURS QUE PLUS CHOQUANT.





POUR VOUS FAIRE PATIENTER JUSQU'À LA SORTIE D'ARCTIC NATION...





LES FORMES HORIZONTALES DES 2 DERNIÈRES CASES DU
STORY-BOARD ONT ÉTÉ REMPLACÉES PAR DES CASES
VERTICALES. ELLES PERMETTENT RESPECTIVEMENT UN
MOUVEMENT DE LA MARCHÉ PLUS CLAIR (CASE 3), ET UNE
MEILLEURE COMPOSITION DU DÉCOR DANS LA DERNIÈRE
CASE.

...AU MILIEU DUQUEL JE
MARCHÉ ENCORE.

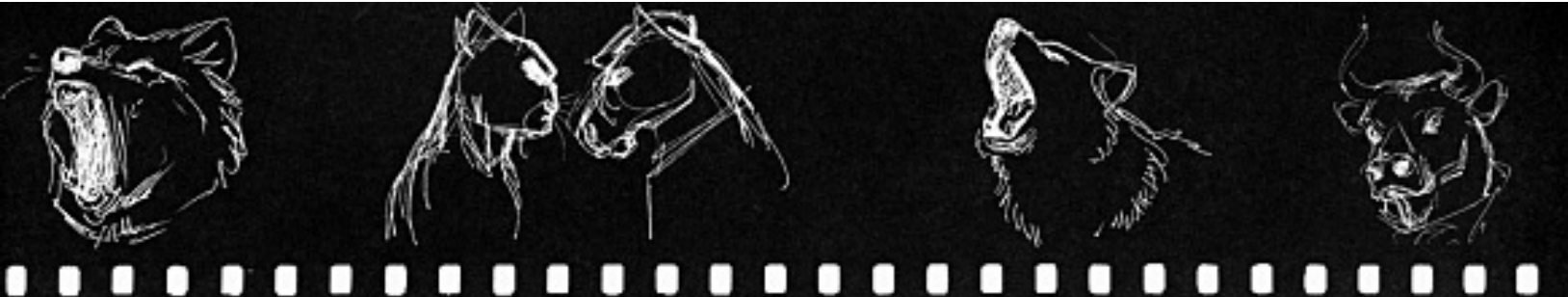






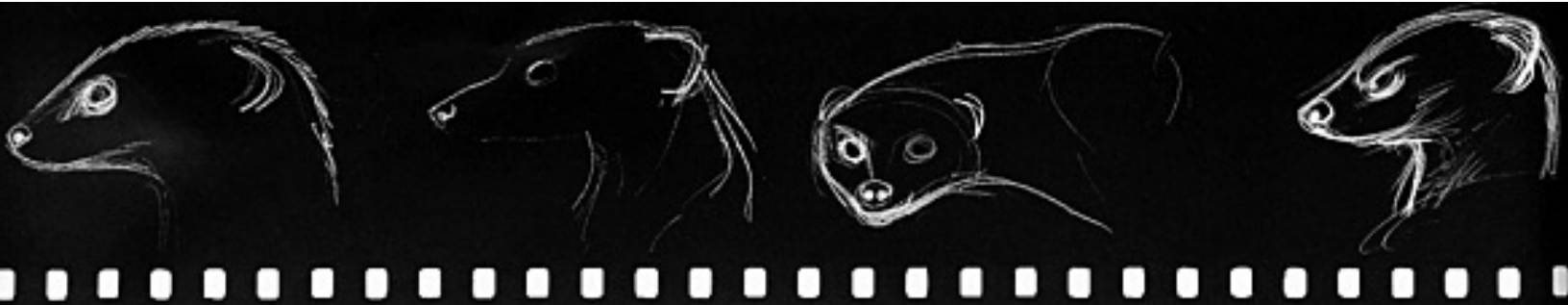
















CUN D'OEIL D'EMMANUEL CIVELLO SUR L'UNIVERS DE BLACKSAB.



CUN D'OEIL DE MATHEU LAUFFRAY PRÉSENTANT BLACKSAD PRESQUE "HUMAIN".



"BLACKSAD AU TEMPS DES TEMPLIERS" VISION D'ALEX AUCE.



HOMMAGE D'ENRICO MARINI.





JOHN PUG & JOHN BULLYARD



9 782205 052909